1998年1月1日発行(毎月1回1日発行)第17巻第1号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！ コンピュータの新しい活用法を満載!!

BASIC Magazine

JAN.1998 1

定価 510Yen

PentiumⅡ・MMX・DVD・AGP・USB購入ポイントはコレ！

最新 パソコン賢い選びかた & ショップ特価情報満載

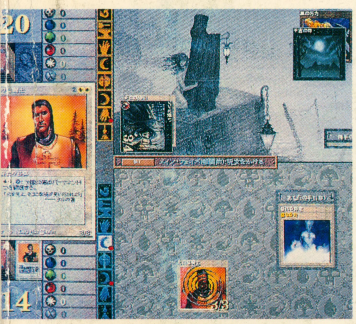
- ●最新基礎知識を身につけよう●話題のモデルを見逃すな！
- ●全国パソコン・ショップお買い得 パソコン＋周辺機器 特価情報

別冊付録 DOS/V製作

- ●3D&通信ゲーム対応 K6搭載モデル
- ●お年玉で買える？6万円台のお得なキット
- ●旧型機を最新モデルにパワーアップ!! 他

平成9年度 大学入試センター試験に出た！

BASICプログラム問題とその解答を緊急掲載



パソコンだから楽しい！おもしろい！ 年末年始の オススメ コンピュータ・ゲーム

- ★鉄道経営SLGのスタンダード再来 【A5 完全版】
- ★人間同士のコミュニケーションが楽しい 「ウルティマ・オンライン」
- ★精霊たちが火花を散らすファンタジーSLG 「ヴァンテージ・マスター」
- ●リヴン～ザ・シークェル・トゥ・ミスト
- ●ダークフォース2 ジェダイ・ナイト
- ●モノポリー スター・ウォーズ
- ●ラスト・エクスプレス
- ●マスター・ジ・アーク

ストリートファイターⅢ 2ndインパクト ジャイアントアタック大解剖

総力取材

97年12月発売の―― 全473本のソフト情報を収録

パソコン／ゲーム機／アーケード／ゲームミュージック

SUPER SOFT Hot Information

誰でも簡単に打ち込める投稿プログラム

Visual Basic／F-BASIC／MSX-BASIC／N88-BASIC／X-BASICなど

マルチメディアのNEC

PowerVR™の新世代チップPX2(μPD62011GD)が新登場。バイリニアフィルタ機能も搭載。
さらなる高速化と高性能を実現。

POWER VR™

※PowerVR™の半導体製品及び技術に関するお問い合わせ先 半導体ソリューション技術本部 TEL044(548)8862 受付時間 月〜金 9:30〜12:00 13:00〜17:00(祝日及び当社指定休日は除く)
ホームページアドレス http://www.ic.nec.co.jp/powervr ●「PowerVR」及びPowerVRのロゴは英国VideoLogic Limitedの商標です。

NEC

New PowerVR™を搭載したDirect3D™・SGL*対応のPC 3DEngine 2™新登場。

●NECホームエレクトロニクス

Windows®95専用3Dグラフィックアクセラレータボード New

PC 3DEngine2™

好評発売中　標準価格 22,000円（税別）

●電脳戦機バーチャロン™for Power VR™が付属しています。

- ■NEC 製3Dグラフィックスプロセッサ Power VR™新世代チップPX2搭載
- ■バイリニアフィルタ対応
- ■Direct3D™・SGL*対応
- ■PC 3DEngine™互換、従来ソフトも動作可能。

※PC 3DEngine 2™の動作環境、適合機種につきましては、下記にお問い合わせください。

●FAXサービス
TEL東京03(3769)9821
大阪06(304)9821
BOX番号8100

●ホームページ　http://www.nehe.nec.co.jp/

●ホームサーバ・インフォメーションセンター
TEL03(5232)6222
受付時間 月～金(祝日及び当社指定休日は除く)
9:00～12:00 13:00～17:00

SGL対応*:専用API「Super Graphics Library」対応

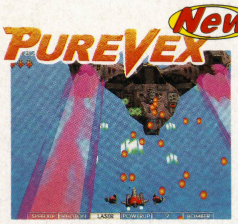
※Windows,Direct3D及びDirectXは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標及び商標です。

※「PC 3DEngine」及びPC 3DEngineのロゴは、NECホームエレクトロニクスの商標です。

迫力、興奮、面白さ全開。PowerVR™対応ソフト続々登場。

New

「電脳戦機バーチャロン™for Power VR™」
セガ・エンタープライゼス
あの人気のアーケードゲームがついに登場。新世代チップ「PX2」に対応し、バイリニアフィルタ等により美しいグラフィックを実現。
好評発売中　希望小売価格 9,800円(税別)
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1997　※画面は開発中のものです。

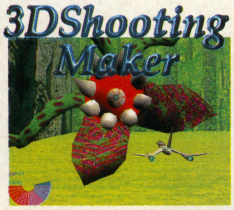


New

「PUREVEX」
NECホームエレクトロニクス
Power VR™のパワーを存分に引き出した、シューティングゲーム
12月26日(金) 発売予定
希望小売価格 7,800円(税別)
©NEC Home Electronics, Ltd.

「ENIGMA」
光栄
直木賞作家の志茂田景樹氏がシナリオ担当。3Dアクションアドベンチャー
好評発売中
希望小売価格 9,800円(税別)
CD-ROM2枚組
©1997 KOEI CO.,LTD.

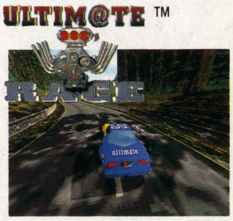
「虚空漂流ニルゲンツ®」
マイクロキャビン
虚空世界アスガルドで繰り広げられる3Dエアバトルとハードな人間ドラマ
好評発売中
希望小売価格 7,800円 (税別)
CD-ROM2枚組
©1996,1997 MICRO CABIN CORP.
©NEC Home Electronics,Ltd.



「3DShooting Maker」
Alpha
自分好みの3Dシューティングゲームを創れる待望のソフトがついに登場
好評発売中
希望小売価格 9,800円(税別)
©Alpha Co.,Ltd.1997
©NEC Home Electronics,Ltd.1997

「バイオハザード™」
カプコン
パソコン版だけのオリジナル要素を満載した戦慄のサバイバルホラー
好評発売中
希望小売価格 9,800円(税別)
©CAPCOM 1996,1997 Licensed to NEC Home Electronics, Ltd.

「A列車で行こう5」
アートディンク
自分で創った都市を3Dで仮想体験する開発・経営シミュレーション
好評発売中
希望小売価格 12,800円(税別)
Copyright©1996 by Artdink.



「ULTIM@TE RACE™」
カリスト
アーケード級のグラフィックとスピード感を実現した3Dレースゲーム
好評発売中
希望小売価格 5,800円(税別)
©1996, 1997 KALISTO entertainment
Trademark KALISTO andULTIM@TE RACE
KALISTO is a registeredtrademark.
ULTIM@TE RACE is a registered trademark.

「リボルト™」
バーチャリティー
謎の侵略者から星系を奪還せよ!オリジナル3Dポリゴンシューティング
好評発売中
希望小売価格 7,800円 (税別)
©VIRTUALITY1996
©NEC Home Electronics,Ltd.1996.

※ご使用の際は必ず「取扱説明書」を良くお読みの上、正しくご使用ください。※電話番号、FAXのかけまちがいが増えておりますので番号をよくお確かめの上おかけください。※記載された会社名及び商品名は各社の登録商標及び商標です。
※電脳戦機バーチャロンはセガ・エンタープライゼスの商標です。※ニルゲンツはマイクロキャビンの登録商標です。

NECと英国ビデオロジックグループ社が共同開発した高性能3Dグラフィックスプロセッサ。3D性能を追求する独自のアルゴリズムにより、高いコスト・パフォーマンスと多彩な機能を提供します。

New

●<高性能1／Zバッファ不要の隠面消去機能>隠面消去をPowerVR™チップ内で処理、Zバッファを必要としません。このためメモリに必要だったコストも削減。さらに、上書きによる無駄な処理の回避を実現し、高速処理も可能にしています。

●<高性能2／ハードウェアによる影の自動生成>ハードウェアによる影の自動作成機能により、あらゆる物体の影を他の物体上に投影することが可能です。

●<高性能3／3Dグラフィックをリアル表現>PowerVR™には、他にもさまざまな優れた機能を搭載しています。

●バイリニアフィルタリング(PX2) ●パースペクティブ・コレクション(遠近感をより現実的に表現) ●スムース・シェーディング(グーロー・シェーディング) ●半透明、透明テクスチャ・ポリゴン(炎・水しぶき・レンズ・フレア等表現) ●霧や暗がり ●自動衝突判定 ●平行光源、点光源、環境光、等

POWER VR

Microsoft VISUAL Studio
マジ!?
おまえ
プログラム
書けるのかよ!

Microsoft

Where do you want to go today?®
www.microsoft.com/japan/

マイクロソフト
アカデミック
パック
学割

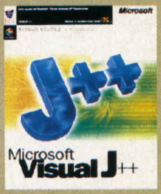
誰かに先を越されるまえに、「学割」チャンスで「言語」のすべてを。

アカデミックパックは、学生および教職員の方を対象に特別価格でご提供しているお得な学割パッケージです。
今回新たにMicrosoft Visual J++、Masteringシリーズが加わりました。店頭にて、学生証や身分証明書をご提示頂ければご購入できます。

アカデミック パック ラインナップ拡充

■Microsoft® Visual J++™ 1.1

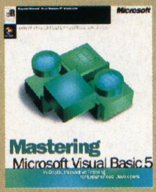
Microsoft Visual J++は、最強のJava™アプレットおよびアプリケーションを実現するJava開発環境です。Java言語とActiveX™テクノロジーの統合により、本格的なイントラネット/インターネットの構築を可能にします。Javaアプレット/アプリケーションの開発に必要なコンポーネント、各種日本語マニュアルを提供。さらに最新のプログラミング環境Developer Studioを装備。快適な操作環境と本格的なJavaプログラミングを実現する完全日本語対応Java開発環境です。
【FAX BOX NO. 2#1#017220#】

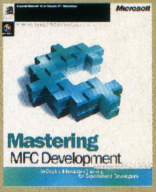


■Mastering Microsoft® Visual Basic® 5 & Mastering MFC Development

Mastering Microsoft Visual Basic 5は40時間を超えるテクニカルインストラクションを収録したトレーニングキットです。Visual Basic 5.0 プロフェッショナル エディションとあわせて使用することにより、データベースプログラミングやActiveXコンポーネント開発など、短期間で技術力を向上させることができます。自由な時間に無理なく実践的な知識を得ることが可能です。

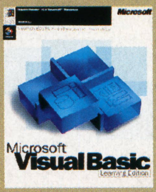
Mastering MFC Development はMicrosoft Foundation Class（以下MFC）および Microsoft Visual C++® 5.0を使って、クライアント/サーバーあるいはインターネット、イントラネットアプリケーションの構築手法を学習するためのトレーニングキットです。Visual C++ プロフェッショナルあるいはラーニングエディションとあわせて使用することにより、知識レベルを向上させることはもちろん、マイクロソフト認定ソリューションデベロッパーの資格を取得するためにも効果的です。
【FAX BOX NO. 2#1#017270#】

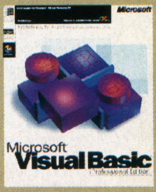




■Microsoft® Visual Basic® 5.0 ／Learning Edition／Professional Edition

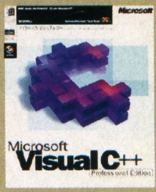
世界中に300万人のユーザーを誇るMicrosoft Visual Basic。ラーニング、プロフェッショナルの2種類のエディションはプログラミング学習ツールとしてはもとより、さまざまなネットワーク環境におけるパフォーマンス、生産性、スケーラビリティを実現するアプリケーション開発環境を提供します。ラーニングエディションでは学習用マルチメディアCD-ROMにより、具体的なWindows®プログラミングからデータベースアプリケーションまで、画面を確認しながら自分のペースで作成・学習でき、誰でも簡単にプログラミングを習得できる環境を提供します。
【FAX BOX NO. 2#1#017105#】





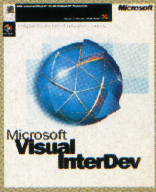
■Microsoft® Visual C++® 5.0 ／Learning Edition／Professional Edition

最先端C/C++プログラマーを目指す個人ユーザー、アカデミックユーザーのためにデザインされた最新のC/C++開発環境です。MFC 4.21、Active Template Library 2.1など高性能ツールをフルスペック実装しています。ラーニングエディションには「C++入門」、「改訂版Win32 API オフィシャルリファレンス」、「Visual C++ 5.0プログラミング入門」など入門マニュアルも充実しています。
【FAX BOX NO. 2#1#017215#】



■Microsoft® Visual InterDev™ 1.0

Microsoft Visual InterDevは、ダイナミックWeb アプリケーション開発のすべてを支援するVisual Studio™ファミリーの最新開発システムです。時代の要求であるデータベースと連動したダイナミックWebサイトの構築、運用、管理に必要なあらゆるツールをフル装備。しかも業界標準の柔軟な開発環境により、あらゆるプラットフォーム、あらゆるブラウザに対応したWebアプリケーションが開発できます。
【FAX BOX NO. 2#1#017260#】

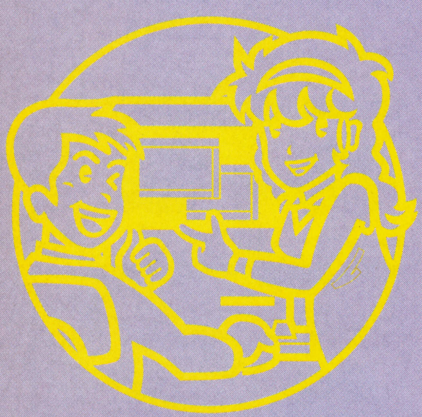


製品に関するより詳しい情報は ●インターネット：http://www.microsoft.com/japan/developer/ ●FAX情報サービス：プッシュ回線のFAXで（03）5454-8100におかけになり、ご希望のFAX BOX番号を押してください。製品に関するお問い合わせ／カタログのご請求は ●インフォメーションセンター：電話 東京（03）5454-2300／大阪（06）245-6995

＊Microsoft、Windows、Visual Basic、Visual C++、Where do you want to go today? は米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
＊Visual J++、ActiveX、Visual InterDev、Visual Studio、Visual Studioロゴは米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における商標です。
＊Javaは米国Sun Microsystems. Inc.の商標です。●製品の仕様及びパッケージ内容は、予告なく変更することがありますのでご了承ください。

※従来の希望小売価格に代わり、推定小売価格を弊社のホームページ、FAX情報サービスでご案内しています。
なお、推定小売価格は変更される可能性がありますので、ご購入の際は弊社製品販売店もしくは取扱い会社までお問い合わせください。

マイクロソフト株式会社



マイコンBASIC Magazine

1 JAN. 1998

CONTENTS

31
Pentium II・MMX・DVD・AGP・USB ポイントはコレ！
特集 最新パソコン賢い選びかた &ショップ特価情報満載！

● パソコン初心者のキミにも絶対わかる！ 1998年新春パソコン最新基礎知識 32
● “知らない”では済まない 購入ポイントはコレ！ 最新技術知識を身につけよう 34
● 話題の最新パソコンを見逃すな！ 冬のNEWモデル・ラインナップ 36
● ベーマガ電脳市場スペシャル 全国パソコン・ショップ お買い得パソコン＋周辺機器 特価情報 42

クリエイター&プログラマーへの登竜門
プログラム言語講座&投稿プログラム

68 緊急開設
Dr.Dの『大学入試センター試験』BASIC問題対策委員会

72 Win & Mac環境で“超ッパヤ・アクション・ゲーム”がマウス一つで作れる！
Klik & Play/Click & Create クリック・ゲーム作成術
～突き抜けないレーザーを作るには？～

75 新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！
Windowsプログラミング完全マスター
～Windowsゲーム・プログラミングQ&A～その①

80 応用自由自在！ Windowsプログラミング環境をモノにする！
Visual Basic研究所
～VB5.0のプログラミング作成手順を理解しよう！～

84 DOS-BASICからの移行実績№1のWindowsプログラミング・ツール
F-BASIC97プログラム教習所
～『3D迷路』で関数の使いかたを覚えよう！～

88 ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！
先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
～“制御”の考えかたをコンピュータでシミュレートしてみよう！～

92 BASIC言語の入手方法&実行手順教えます
BASIC PROGRAM GET & RUN
～今月の集中講義 Q&A特集～

特選投稿プログラム・コーナー

96	Windows(Visual Basic4.0)	コマンドボタンの復讐	秋道 聡
99		色モグラたたき	数田尚弘
101	Windows(Visual Basic5.0)	バウンジング・カラーボール	高橋 潤
105	FM TOWNS	池の主	TMO
108		Color Cube for Towns Ver.	岡崎芳友
110	MSX	THE YOPPARAI	エイ・エイチ・オー
112		神経・O・衰弱	中村明博
114	PC-8801mkIISR	遊遊ダイス	横山義弘
116	PC-9801	LASER COMBAT	岩崎泰隆
120		DIPPER	伊東哉和
123		アルファベットSHOT	サービィ
125		ビープでピアノ	TKI
126	X1	BLA BLA	森 敬雄
128	X68000	Ball Alien	北見英一
132	PC-E500	ブロック ブロック ブロック	浜坂高校コンピュータサークル

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

133	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55	グラディウス外伝	粟田英樹
136	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55	ティンクルスタースプライツ	メモル

お知らせ 『セガ ジェントル3研発！ ゲームの作りかた教室』『ハロー！ C言語ワールド』は、今月お休みさせていただきました。

©マイコンBASICマガジン1月号
第17巻 第1号 1997年12月25日印刷
1998年1月1日発行
定価510円（本体486円）
電波新聞社 1997Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141-8715
電話 東京（03）3445-6111（大代表）
振替 （東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷（株） 製本：（株）堅省堂

<本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します>

別冊付録

DOS/V製作

組み立て・パワーアップ体験満載!!

巻頭カラー企画

15 このソフトを見逃すな!
楽しさいっぱいで超簡単操作のフォトレタッチ&合成&描画ソフト
「デイジーコラージュVer.2.0」を使ってみた

18 チャレンジ! マルチメディア活用 最新スキャナでホームページ素材をゲット!
NEC MultiReader300S2

20 店頭で人気の役に立つソフトを紹介 あこがれのブラインドタッチを楽しみながらマスターできる
キーボードの達人育成ソフト「特打」を使ってみた

22 BM注目トピック インターネットとCD-ROMで学ぶマルチメディア・パソコン教室
EPSON Net Academy

24 BM読者のホームページ・ギャラリー

48 キミのほしいパソコンがきっと見つかる!
パソコンBuyer's Guide ～新品から中古までショップ情報満載

54 マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX
カラー・プリンタは銀塩写真の夢を見るか?

58 パーフェクト・ミディ・チャンネル
ソフトウエア・シンセサイザでMIDIデータを聴く!

60 Information Catch Up!
- 200MBの容量を誇る新規格フロッピーが登場!
- エプソンPM-750Cは印刷解像度がさらにアップ!
- 映像を取り込めて、TVも楽しめるビデオ・キャプチャ・カード
- 人気のMIDI音源にオトクな廉価版登場!
- 写真をデジタル・データにしてフロッピーディスクに保存してくれるサービス

64 めざせ! ホームページ開設
教えてやまかん先生 講義その9 表はとっても便利なのさ

66 コラム
神奈川のりこのホームページに夢中
夢中その3 イケてます! ポストペット

138 明日のスター・プログラマー/影さんのマジック・ボックス

139～ COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE
パソコン・ゲームを中心にした楽しいソフトを紹介

広告さくいん

ハード/アクセサリ

NEC	表2～前付カラー3
富士通	前付カラー8～9
ソニー	前付カラー10～11
エプソン販売	前付カラー12～13, 表4
サンクレスト	後付290

ソフト

マイクロソフト	前付カラー4～5
富士通ミドルウェア	前付カラー14
セガ・エンタープライゼス	中付カラー140
ナムコ	中付カラー141
エレクトロニック・アーツ・ビクター	中付カラー142～143
アートディンク	中付カラー144
ソース	中付カラー145
PSD	中付カラー146
メディアクエスト	中付カラー147
SPS	中付カラー148
ゲームバンク	中付カラー149
日本ファルコム	表3

レコード関連

コナミレーベル(キングレコード)	中付カラー154
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー221
ポニーキャニオン	記事中カラー226

学校関連

東京ゲームデザイナー学院	前付30
代々木アニメーション学院	中付カラー153

パソコン・ショップ

北海道・東北

I/Oプラザ	記事中43
ワンダーボックス	記事中51

関東・甲信越

ウェーブ・アイ	前付26～27
マイコンショップ川口	前付28～29
コムネット	記事中49
サンマックス	記事中51
遊基パソコン館	記事中53
パシフィックネット	後付276～277
ロケットPCアウトレット	後付278
ビットマップ	後付279
ハードプラザMOUSE	後付280
シスペック/インパクト	後付281
ポイント	後付282
アトム	後付283
アイ・ツー	後付284
OTTO	後付285
情報ハウス	後付286
ソフトショッププラム	後付287
クレバリー	後付288～289

中部・関西

フレックス四日市	記事中44
ワークスコーポレーション	記事中45
ユニオンコンピューターネットワーク	後付286
イオシス	後付287

九州

ベスト電器パソコン館	記事中47

中古基板販売

トライ	記事中264
キョーワインターナショナル	記事中265

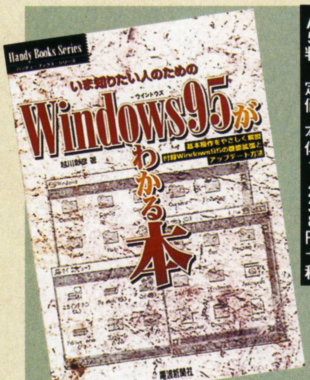
別冊付録「DOS/V製作」

TWO TOP/若松通商/ユニテク電子/ピーシーショップ ピーテン/ロケット/ブレス/ダイアモンドマルチメディア

電波新聞社

新刊のご案内

好評発売中!



いま知りたい人のための Windows95がわかる本
A5判 定価・本体1,238円+税

ハイテク競馬の必須アイテム JRA-VAN通信スターターブック for Windows95
B5判(CD-ROM付き) 定価・本体3,800円+税

Windows95/MMXプロセッサ対応 周辺機器ガイドブックVol.2
A4変型判 定価・本体1,429円+税

お求めは全国の書店、
または弊社販売部へ

電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03-3445-6111

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

来て見て、さわって
富士通タッチ!フェア
98年1月18日まで。

いま、FMVシリーズを買うと
「入門ビデオ」がもらえる!〈先着15万名様〉
(対象機種:FMV-DESKPOWER、FMV-BIBLO)

MMX
intel inside
pentium®
PROCESSOR

FUJITSU

いよいよ流れはひとつに。Windows® 98に向けて、進化する国際標準機No.1*、デスクパワー&ビブロ新登場。

●Windows® 98に備えた先進機能。

Pentium® IIプロセッサをはじめ、全機種MMX® テクノロジに対応し、メモリには高速SDRAMを32MB標準搭載しました。また、AGP※1対応の高速アクセラレータや省電力規格ACPI※1、およびUSBポートの採用など、PC97/PC98仕様に対応※2した先進のハードウェアです。

※1 一部機種を除く。 ※2 PC97に完全準拠し、PC98の機能を一部先取り。

●すぐに使える、役立つソフト満載。

年賀状作成ソフト「筆まめ」など、実用ソフト満載。画像を自由に加工し、写真入りはがきやシールもらくらく作成できます。また、最新ブラウザ「Internet Explorer4.0」など、インターネットツールも充実。もちろん、ワープロと表計算も3通りの組み合わせから選べます。
(①一太郎Office8＋ロータス1-2-3②Word97＋Excel97③OASYS＋ロータス1-2-3)

●初心者でも安心。「おためしメンバーズ」で充実サポート。

会員制サービス「富士通パソコン・メンバーズサービス」が二ヵ月間会費無料でご利用いただけます。夜間/休日でも相談できる会員専用フリーダイヤル(平日9:00～21:00、土日・祝日9:00～17:00)や訪問サポート※などのサービスで初心者も安心です。※別途料金

富士通 Windows® 98 優待販売サービス 対象商品

FMV-BIBLO NUIII13

新登場

●MMX® Pentium® プロセッサ-133MHz ●12.1型TFTディスプレイ ●32MBメモリ(SDRAM) ●1.6GBハードディスク ●最大20倍速CD-ROM ●最大56KbpsFAXモデム(K56flex™) ●CardBus/ZVポート対応PCカードスロット ●ソフトウェアMIDI

一太郎モデル・OASYSモデル **408,000円**(税別)
Wordモデル **418,000円**(税別)

FMV BIBLO

富士通 Windows® 98 優待販売サービス 対象商品

FMV-DESKPOWER SIV205

新登場

●MMX® Pentium® プロセッサ-200MHz ●15型ディスプレイ ●32MBメモリ(SDRAM) ●3.2GBハードディスク ●最大20倍速CD-ROM ●最大56KbpsFAXモデム(K56flex™) ●3Dアクセラレータ「ATI社3D RAGE™ PRO PCI」●ソフトウェアMIDI

一太郎モデル・OASYSモデル **298,000円**(税別)
Wordモデル **308,000円**(税別)

FMV DESKPOWER

富士通 Windows® 98 優待販売サービス 対象商品

お買い上げいただいた優待販売サービス対象商品のユーザ登録者の方を対象に、Microsoft® Windows® 98アップグレード版の優待販売を実施いたします。提供時期、提供方法、価格などの詳細につきましては、Windows® 98発売後、速やかに対象者の方へダイレクトメールなどでお知らせいたします。

※該当商品におけるWindows® 98の動作に関しましては、一部の機能に制限がでる場合があります。※万が一、Windows® 98が提供されない場合は、本優待販売は適用されません。※Windows® 98はマイクロソフト社が提供を予定しているWindows® 95の次期バージョンのことです。

http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fmworld/ ＊DOS/Vパソコン中、1995年9月～1997年9月の販売台数第1位(2,242店舗での月別販売実績台数調査による)

Pentium、MMXはインテル社の登録商標です。また、Intel Insideロゴはインテル社の商標です。Microsoft、Windowsは、米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。一太郎は株式会社ジャストシステムの登録商標です。Lotusは、米国ロータス・ディベロップメント社の登録商標です。1-2-3は、米国ロータス・ディベロップメント社の商標です。3D RAGEは、ATI Technologies INCの商標です。OADGは、PCオープン・アーキテクチャ推進協議会の商標です。その他の名称については、一般に各開発メーカーの商標です。画面はハメコミ合成です。

FAX サービス 千葉:043-299-3642 大阪:06-949-3270/ 本広告の製品カタログをFAXにてお送りしています。(資料番号/DESKPOWER:1141、BIBLO:1151)

Genuine Microsoft Products　Designed for Microsoft® Windows NT® Windows® 95

Fujitsu Personal Computer MEMBER'S SERVICE

富士通パソコンメンバーズサービス

パーソナルユーザー様向け会員制サービスです。
今ならキャンペーン価格9,500円(税別)でご入会いただけます。['98年3月31日まで]

サービス① 会員専用フリーダイヤル 夜間や休日も技術的な相談ができます。(平日9～21時 土日祝日9～17時)
サービス② 会員専用ホームページ 最新情報やQ&Aをいち早く入手できます。
サービス③ 訪問サービス(別途料金) 技術員がお客様のお宅に直接お伺いして問題を解決します。

◎お問い合わせ、入会申込み:☎044-754-8300 受付時間/月～土/9:00～17:00(日曜、祝祭日、年末年始を除く)

SONY

スマートモバイル、という
ソニー バイオノート505、

◎モバイルコミュニケーションの進化を、数字と機能が証明します。

薄い・軽い・美しい。だから、気軽に持ち歩ける。

B5ファイルサイズ最薄*1の23.9ミリ・重さ約1.35kgのボディを、タフで軽く美しいマグネシウム合金で武装。MMX®テクノロジーPentium®プロセッサー 133MHzほか、モバイル最先端スペックをスマートに凝縮。小型化＝高性能化はソニーの公式です。

デジタル表現力をフルに搭載。

デジタルスチルカメラで撮った写真の取り込みが手軽にできる、ソニーのオリジナルソフト「PictureGear」を搭載。たくさんの写真をデータベース化したり、プリントアウトしたりと、あなたのイメージにあわせて写真をさまざまに楽しめます。バイオをデジタルマップとして活用できる「Navin' You」など、付属ソフトも充実しています。

タイムリーなコミュニケーションパワーを搭載。

最新ニュースや新着メールの自動取り込みなどが設定できる「プログラマブル・パワーキー」や、サスペンド時のメールの着信を知らせる「メッセージランプ」などの機能を充実。さらにモデムはサクサク快適な高速33.6kbps／14.4kbpsの高速データ／FAXモデム内蔵です。

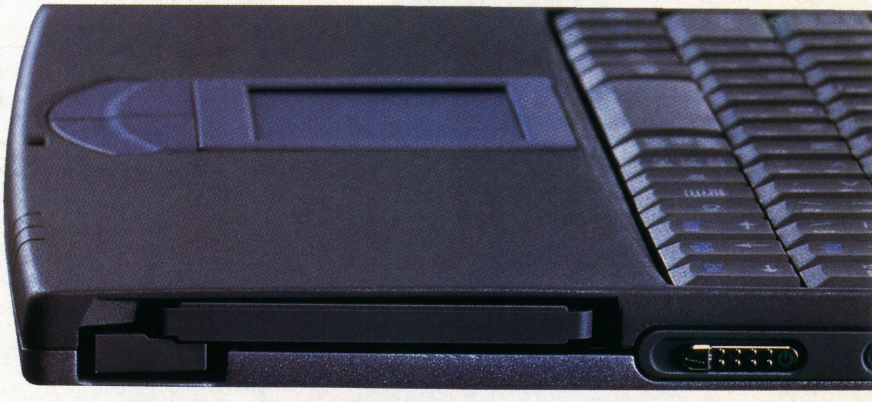
小さく運んで大きく使える、モバイルフルスペック。

B5ファイルサイズを意識させない大きく見やすい10.4型SVGA対応のTFT液晶や、17ミリピッチ／2ミリストロークの打ちやすいキーボードを搭載。

安心して持ち歩けるタフなバッテリーパワー搭載。

1個で3～6時間*のバッテリー駆動。バッテリ残量のチェックが分単位でできるのもバイオノートの安心です。

*Lバッテリー（別売）使用時。



B5ファイルサイズで世界最薄。*1 *1:Windows®95搭載モデルとして。1997年11月新聞報道。

夢をつなぐデジタル生命体、バイオ。

VAIO

Digital Dream Kids

新発想。
誕生。

pentium®
PROCESSOR

NOTE 505
新発売

ノートブックコンピューター PCG-505
オープン価格※
●MMX® テクノロジーPentium® プロセッサー133MHz、内蔵キャッシュ32KB ●430TX PCIチップセット ●メインメモリー標準32MB／最大64MB(EDO) ●128bit 高速グラフィックアクセラレーター NeoMagic MagicGraph128ZV＋(NM2097) ●ハードディスク 1.0GB ●PCカードスロット TypeII×1 ●オーディオ機能 SoundBlaster® Pro互換 ●内蔵モデム 33.6kbps(V.34)／14.4kbps(FAX時)、ボイス機能対応 ●ペン操作機能対応タッチパッド ●大きさ 259(幅)×23.9(高さ)×208(奥行)mm ●質量 約1.35kg(バッテリーパック(S)搭載時) ●Windows® 95
※オープン価格の商品は、標準価格を定めていません。

◎「Digital Dream Kids(デジタル・ドリーム・キッズ)」は、ソニーの企業姿勢を表わすスローガンです。◎Intel Insideロゴ、Pentium、およびMMXは、Intel Corporationの商標または登録商標です。◎Windows® 95の正式名称は、Microsoft® Windows® 95 operating systemです。◎Microsoft®、Windows®は、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における商標です。◎VAIOはソニー株式会社の商標です。◎その他記載されている製品名等は、各社の登録商標または商標です。

☞ バイオノート505発売記念　毎週毎週505名様に当たる!
サイバーグッズプレゼントキャンペーン実施中!
期間：11月20日～12月31日。詳しくは下記まで。
バイオホームページ　http://vaio.sony.co.jp/campaign

☞ バイオの情報を満載したCD-ROMを差し上げます。お申し込みは、こちらへ。
バイオホームページ　http://vaio.sony.co.jp
バイオカタログセンター
●電話　(03)5454-0700　営業時間　月曜～金曜10：00～20：00(土・日・祝休)
●FAX　(03)5454-0701(24時間受付)
※FAXに住所、氏名、年齢、電話番号、性別、ご覧になった新聞／雑誌名を明記の上お申し込みください。

Sony online
http://www.sony.co.jp/
「Sony online」は、インターネット上のソニーのエレクトロニクスとエンターテインメントのホームページです。

「カラリオ年賀 '98」プレゼントキャンペーン実施中（11月1日から12月末日まで） 期間中、下記商品をお買い求めになると、写真やイラスト入りの年賀状が、だれでも手軽に作れる超カンタンソフト「カラリオ年賀 '98」が入っています。数に限りがありますので、お早めにどうぞ。
プレゼント対象商品：PM-750C PM-700C MJ-830C/CS2 MJ-510C/CS2 PM-2000C MJ-930C ※MJ-830CS/510CSは対象外です。
カラリオ年賀 '98には「SPEED INTERACTIVE LIVE in X'mas EPSON KEY」が入っています! 「SPEED」のオフィシャルホームページ「SPEED ARENA」に、このKEYを使ってアクセスした方のみがご覧頂けるSpecial Seatが用意されています。

Colorio インフォメーション カラリオシリーズ製品に関するご質問の土日祝日専用電話窓口をオープンいたします。
（期間限定）●実施期間：97年11月29日〜12月23日の土日祝日
●受付時間：9：30〜12：00　13：00〜17：30 ●対象機種：カラリオシリーズ、カラリオ年賀'98
対象機種に関するお問い合わせに限らせていただきますので、ご了承ください。
●電話番号：札幌（011）222-7932　仙台（022）214-7723　東京（0424）99-7140　名古屋（052）202-9538　大阪（06）399-1139
広島（082）240-0431　福岡（092）452-3976

I Love EPSON
エプソンではホームページ「I LOVE EPSON」を開設しています。各種製品情報をはじめ最新のイベント&フェア、各種ドライバ類の提供、サポート案内等、エプソンのさまざまな情報を満載した楽しいホームページです。ぜひご覧ください。
（http://www.i-love-epson.co.jp）

new contents!
ネットで学ぼ。ネットで遊ぼ。
「EPSON NET ACADEMY」
入会受付中。

消耗品は純正品をご使用ください。プリンタ本体の性能をフルに発揮するためにエプソン純正品のインクカートリッジおよびプリンタ用紙を使用されることをお薦め致します。純正品以外のものをご使用になりますと、プリンタ本体や印字品質に悪影響がでるなど、本来の性能を発揮できない場合があります。

EPSON

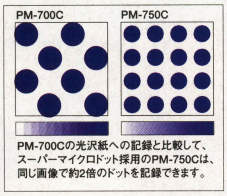
新しいカラリオは、スーパーマイクロドット。あの高画質カラリオを超えたスーパー高画質1440dpi。

最新鋭スーパーフォト・マッハテクノロジーが生み出したスーパー高画質。

スーパーマイクロドットが実現した1440dpi。

高画質プリントを実現するには、ヘッドから噴出されるインク滴を微小化し精密に制御する必要があります。PM-750Cは写真高画質で定評のあるPM-700Cをさらに進化させるために、エプソン独自のインク制御のノウハウとテクノロジーを結集。ノズル径の精度とインクの噴出精度の両面から高精度を追求した結果、超微細なインク粒子"スーパーマイクロドット"を形成する事に成功しました。階調表現が大きくアップし、1440×720dpiの「スーパー高画質」を実現しています。

ドットイメージ図



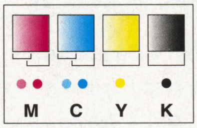
PM-700Cの光沢紙への記録と比較して、スーパーマイクロドット採用のPM-750Cは、同じ画像で約2倍のドットを記録できます。

美しいドットパターンを生みだす超高精度ノズル。

インクを噴出するノズル形状を限りなく真円に近づけ、美しい球状のインク滴を形成し、高精度に制御されたスーパーマイクロドットを噴出させます。超写真レベルの高画質には、エプソンならではの微細加工技術が細部にまで活かされています。

理想的な階調表現をめざして、6色インクを採用。

よりなめらかな階調表現のため、4色インクに約1/4濃度のライトインク2色を加えた6色インクを採用。さらに、濃淡インクのバランスを適切にチューニングすることで、これまでインクジェットプリンタの宿命と思われていたインクのツブツブ感を解消しました。

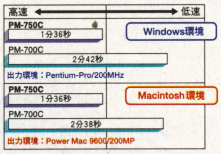


フォトカラーマネージャで発色もあざやかに。

純正インクの発色特性・インク粒の細かさ・高画質を再現する紙、これらのすべての特性を最大限に生かすために、適切にデジタルカラーデータを処理。このため、鮮明な表現と発色、ざらつき感を感じさせない質感を再現します。もちろん、専用紙だけでなく普通紙でも高画質を実現しています。

高画質カラーを超高速プリント。

PM-750Cは出力の高速化のために、パソコンとプリンタ間のデータ転送およびデータ処理を高速化。さらに、双方向印刷モードを採用することで従来比最大約1.5倍※の高速出力を可能にしました。またDMA転送に対応したパソコンでご使用の際は、より一層の高速化が図れます。



※右記画像データAの場合。720×720dpiモード時。
※PM-750CはDMA転送時。

※プリントモード、ソフトウェア、CPU等動作環境により異なります。

オートフォトファイン!2※機能で最適フォトプリント。

身近になったデジタルカメラ、スキャナ、フォトCDなどの写真画像を素材として、「スーパー高画質」をフルに活用できるようにするのがオートフォトファイン!2(自動画像補正)機能。出力時に画像の品質を自動的に最適な画質に補正するAI機能が、美しいプリントを生み出します(データそのものは補正されません)。

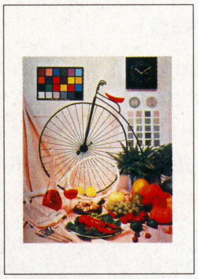
●美しく見せたいところを美しく補正

※オートフォトファイン!2:Windows® 95/NT4.0、Macintosh対応

うれしい低ランニングコスト。

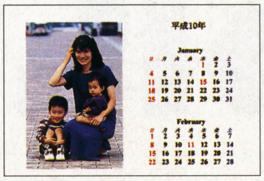
メンテナンスが簡単な5色一体型＋黒色インクカートリッジを採用。インクの使用効率をアップして約20%もランニングコストを抑えることができました。その結果、A4·720dpiフルカラー時※1約22.3円、A4モノクロテキスト時※2約3.2円を実現しています。

※1:画像データA印刷時
※2:ANK1500文字
※1、※2ともに用紙コストは含まれません。


画像データA:A4フルカラー約15MB
画像データ:日本規格協会SCID

6つの「カラリオ・ソフト」添付。

高度なグラフィック加工やFlashPixに対応したグラフィックソフト「Live Pix™」。人気のシールやカードが作れる「カード工房!2」。オリジナルカレンダーが作れる「私暦」。「ニィス日本語TrueTypeフォント」2書体。エプソンスキャナを使ってカラーコピーシステム「Personal Copy」。パソコン画面を見ながら、簡単にセットアップできる「ガイダンスCD-ROM」を標準添付。買ったその日から、高画質の世界を楽しめます。



Windows® 95/3.1/NT、Power Macintoshに対応。

Windows用I/F、Macintosh用高速I/Fを標準で装備。さらに各種プリンタドライバを標準添付しているので、パソコンと接続ケーブルだけですぐに使用可能。また、接続プリンタのID情報やインクの残量などをパソコン画面で確認できる「EPSONプリンタウインドウ!2」も付属。印刷用途が広がる割付印刷、スタンプマーク、フィットページ機能も搭載しています。

※添付ソフトは全てハイブリッド CD-ROM版です。また添付のアプリケーションソフト、EPSONプリンタウインドウ!2、各種ドライバ機能は、ご使用のPC環境によって、ご使用いただけない場合があります。

NEW

フォト・マッハジェット プリンタ

PHOTO-MACHJET New Colorio カラリオ

PM-750C

Windows/ Macintosh専用機
標準価格￥59,800(税別／ケーブル別売)

※一部印刷サンプルは、ハメコミ合成です。※会社名、商品名は各社の商標、または登録商標です。※Microsoft、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。※MacintoshはApple Computer Inc.の登録商標です。

最新カタログ、製品情報がいつでも取り出せます。
FAXインフォメーション 札幌(011)221-7911 東京(0424)99-7100 名古屋(052)202-9532 大阪(06)397-4359 福岡(092)452-3305
ファクシミリ(プッシュ回線またはプッシュ音発信可能機種)から電話をおかけになり、音声案内にしたがって操作してください。メニューについては、資料番号 0 0 でご確認下さい。

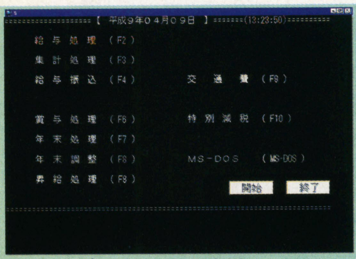
【カタログのご請求】ハガキに製品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号および雑誌名を明記して右記へご送付ください。〒182調布郵便局私書箱第41号エプソン販売株式会社カタログ請求{プリンタ}係
【インターネット】セイコーエプソンの各種情報を提供しております。SEIKO EPSON WWW SERVER(http://www.epson.co.jp) 【プリンタ購入ガイドインフォメーション】製品の購入をお考えになっている方の窓口です。(0424)99-7111
【エプソンインフォメーションセンター】製品に関するご質問・ご相談に電話でお答えします。札幌(011)222-7931 仙台(022)214-7624東京(0424)99-7133 名古屋(052)202-9531 大阪(06)399-1115
広島(082)240-0430 福岡(092)452-3942 受付時間9:00〜17:30月〜金曜日(祝日除く) 【ショールーム】東京都千代田区外神田3-13-7 大阪市浪速区日本橋5-4-20(水曜日定休)
■消耗品は、お近くのEPSON商品取扱店およびエプソンOAサプライ株式会社(0120)251-528でお買い求めください。

エプソン販売株式会社 セイコーエプソン株式会社

FUJITSU

N88-BASICからWindowsへ、移行者急増中！みんなが選んだのは、「F-BASIC97」。

いま、32bit、WindowsNT/95時代へ。3万人のBASICユーザに選ばれるのには理由があります。

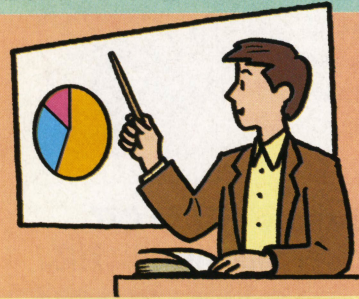


給与計算プログラム移行事例

「移行後も使い慣れた操作環境のまま」

会計事務所所長　Kさん（47歳）

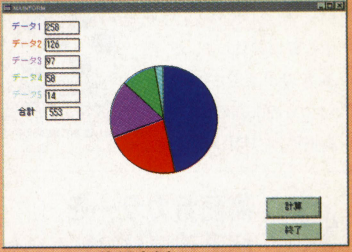
Windowsを使う必要には迫られていたのですが、使い慣れたユーザーインターフェースも捨てがたく…。そんな悩みを、F-BASIC97が解決してくれました。簡単かつ短時間でBASICプログラムをWindowsへ移行でき、今までどおりの操作環境で使えるのがうれしいですね。Windows NTにも対応しているようだし将来も安心です。



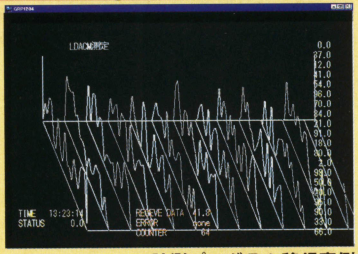
「移行のための手直しはほとんどなし」

中学校教諭　Tさん（29歳）

とにかく今までつちかってきた教材用BASICプログラムを、手間をかけることなくWindowsへ移行したかったのです。F-BASIC97は、ほとんど手直しの必要がなく楽でした。生徒に教えやすいプログラミング環境も大きな魅力のひとつですね。また、Windows NTにも対応しているので、ネットワーク環境が必要な学校の教室にも最適ですね。



教材ソフト移行事例

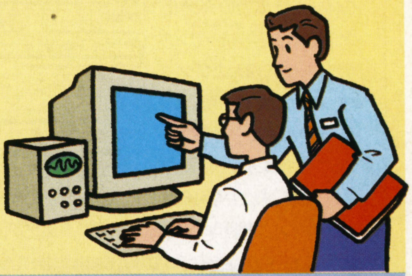


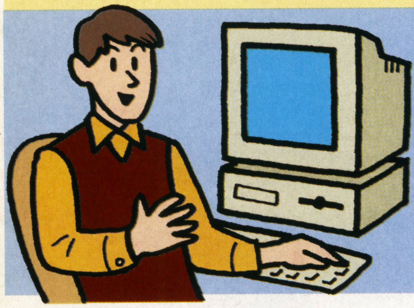
計測プログラム移行事例

「計測機器などの制御も今までどおり」

通信機器メーカー主任　Yさん（35歳）

F-BASIC97を選んだ理由は、Windowsでは困難とされているRS-232Cの制御を、今までどおりのBASICプログラムでできるということですね。それに、GPIBボードに添付されているライブラリを利用することで制御できるし、印刷も簡単にLPRINT命令などで出力できるし…。非常に助かっています。

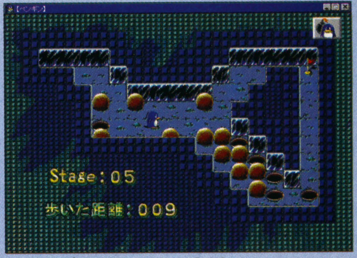




「64KBの制限もなくなり創造力は無限に」

ゲームクリエイター　Sさん（26歳）

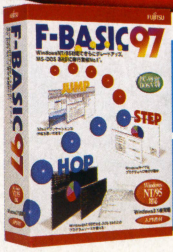
F-BASIC97は32bitでプログラミングできるので、今までのBASICの限界だった64KBの制限がなくなり、自由にプログラミングできることがうれしいですね。Windowsならではのマルチメディアも活用してみたいし…。クリエイティブマインドが刺激されますよ。



ゲームプログラム移行事例

F-BASIC97

新発売



NT/95対応

移行実績No.1※

MS-DOS　BASICでつちかったプログラム・ソースやデータ、ノウハウなどのプログラミング資産をWindows上で容易に活かせる、F-BASIC97。音楽、映像やゲームのプログラミングから、プログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で真価を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラム及びVisualBASICのデータ ●マウス：必須 ●対応機種/OS：Microsoft Windows NT4.0およびMicrosoft Windows 95が動作する機種［PC-98シリーズ、AT互換機など］ ●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

価格35,000円（税別）

※1 移行実績No.1とは平成9年9月1日現在において、WindowsNT4.0及びWindows95で動作する、手続き型処理プログラミングが可能なBASIC製品を基準としています。

お問い合わせ窓口

富士通ミドルウェア株式会社

〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
9：00～12：00、13：00～17：00（土日祝のぞく）
ホームページ http://www.infoweb.ne.jp/fmw/

※Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。※その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。※価格には消費税は含まれておりません。

店頭デモ、セミナー実施中！

このソフトを見逃すな!

楽しさいっぱいで超簡単操作のフォトレタッチ&合成&描画ソフト

新機能“ニューロ・コラージュペン”を搭載した「デイジーコラージュVer2.0」を使ってみた

■市川ソフトラボラトリー ■Windows95 ■12,800円 ■発売中
■問い合わせ先：千葉市美浜区中瀬1-3-CD 5
幕張テクノガーデンビル東中央館5 F
電話043-296-8075 FAX043-296-8079
■インターネット・ホームページ http://www.isl.co.jp

西田 和明

廉価にして，ずいぶん機能が盛り沢山な画像処理用ソフトが発売になりました。画像処理のソフト・メーカーとして著名な市川ソフトラボラトリーの製品で，『デイジーコラージュVer2. 0』がそれです。

このソフトの目玉は，世界初といわれる“ニューロ・コラージュペン”の搭載で，一方の写真から一部を取り出して，他の写真に重ね合わす写真合成が，マウスでなぞるだけという，いとも簡単な操作で行なえることです。

また，写真画像をモノクロやセピア色に変更させたり，画像に文字やイラストを描き込んだり，かわいらしい枠を付けたり，星型やハート型に切り抜いたり，画像を回転させたり…と，デジカメやスキャナーを持っている人には絶好の編集ソフトとして，ホームページを作成する人には素敵なオリジナル素材の作成ツールとして，奨めたい逸品です。

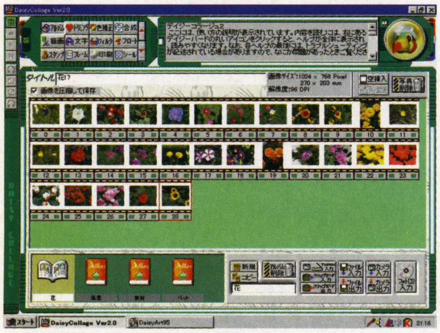
インストールを完了して，『デイジーコラージュVer2.0』を立ち上げる

PC-9821 Ct20にインストールし，『デイジーコラージュVer2.0』を動かしてみました。インストール後生成された『デイジーコラージュVer2.0』のアイコンをショートカット・コピーして，デスクトップ上にドラッグ&ドロップで転写すれば準備完了です。

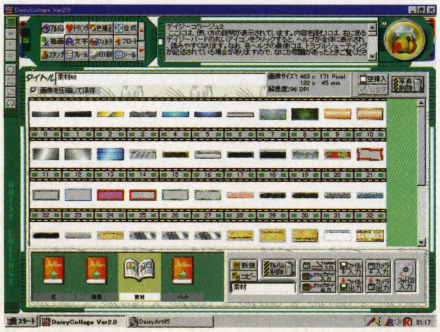
『デイジーコラージュVer2.0』のアイコンをクリックすると，イントロのプレゼンテーションが，軽快なBGMとともに表示され，「アルバムセクション」に入ります。

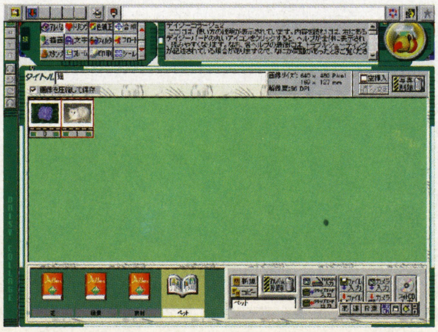
この「アルバムセクション」では，新規に画像データを取り込んで，画像アルバムを作成したり，削除したり，アルバム間に画像を複写や移動させることができます。

『デイジーコラージュVer2.0』には，サンプル画像のアルバムとして，「花」「風景」「素材」の3種類が組み込まれています。それぞれの表示画面を**画像1，画像2，画像3**に示します。


▲《画像1》「花」のサンプル・アルバム

▲《画像2》「風景」のサンプル・アルバム


▲《画像3》「素材」のサンプル・アルバム


▲《画像4》新規にアルバムを作った(アジサイと猫)

操作は「セクション」を選択して行なう

『デイジーコラージュVer2.0』は，各操作モードに入るには，各セクション画面の左上に設けてある「セクション・ブロック」の項目を選択して行ないます。

セクション項目には，『アルバム』『トリミング』『色補正』『合成』『描画』『文字』『フィルタ』『フロート』『スタンプ』『フレーム』『印刷』『シール』『さいころ印刷』があります。

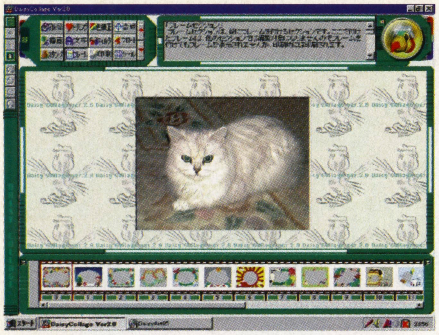
各セクションに入ると，それぞれにいろいろな処理ボタンが表示されます。

では，簡単に各セクションの機能について紹介しましょう。

◎『アルバム』

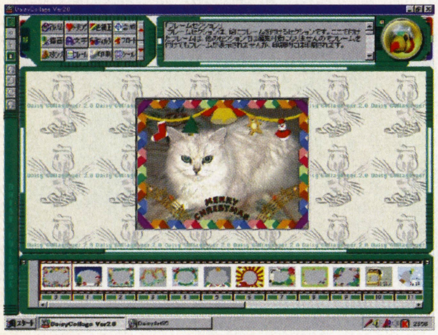
デジタルカメラ，スキャナー，CD／ROM，FDからのデータを読み込んだり，FDにデータを出力するセクションです。

「新規作成」で，サンプル画像の『花』の中から，アジサイをコーピーしたものと，デジタルカメラで撮影して我が家の猫の写真を作りました。**画像4**を見てください。画面下



▲《画像5》下の一覧から『フレーム』を選ぶ

▲《画像6》選択したフレームでいいかどうか聞いてくる



▲《画像7》クリスマスの枠をつけてみた

▲《画像8》印刷イメージも表示される

部のアルバム一覧に「ペット」という名前が付いています。アルバム名や，画像名は，簡単に作成・更新ができます。

アルバムに収められた小さな写真のコマ（画像サムネイルと呼んでいます）をダブル・クリックすると，全画面表示となり，大きな表示で見ることができます。さらにスライドショーのように，アルバム全部を自動再生したり，手動で再生するコントローラーも画面右下に表示されます。

◎『フレーム』

画像にかわいいフレーム（枠）を付けるセクションです。季節感や行事に合わせた枠が即座に付けられて便利です。誕生日の記念写真などに付ければ，効果は満点です。

では，実際に写真画像に枠を付けてみましょう。

『アルバム』セクションで枠を付ける画像を選択してから，『フレーム』セクションに入ると，**画像5**のような画面になります。この画面の下部には，かわいい枠の一覧が表示されていますから，お好みのものを選択します。

選択すると，そのフレーム（枠）を付けていいかどうかを聞いてきます（**画像6**）。OKなら「はい」をクリックします。別のものに変更したいなら，「いいえ」をクリックすれば，変更できます。

設定が完了すると，選択した枠が付きます（**画像7**）。この枠は，貼り付け位置やサイズを任意にマウスで変更することができます。

◎『印刷』

『印刷』セクションに入ると，印刷イメージがプレビューできます。この時点でレイアウト（位置・サイズ）を設定することができます（**画像8**）。

◎『合成』

画像のイメージ処理を行なう上で，やはりこの『合成』が一番要望が高いのではないでしょうか。いままでのソフトでは，切り取りと張り付けで行なっていましたが，切り取りには，対象画像をポイントでトレースする方法のワイヤリングという手法が使われ，かなり神経を使っての作業でした。

しかし，このソフトでは，新発想の手法で，簡単操作が可能になりました。この手法が『ニューロ・コラージュペン』と呼ばれるものです。

『アルバム』で，背景となるアジサイの画像を選択してから，『合成』セクションに入ります。

・『合成』セクションに入って，背景に挿入する画像を下部に表示される画像コマから選択します。

・『合成』セクションの作業画面の右側に背景，左に背景に挿入する画像が表示されます。

・合成する位置を位置バーを動かして決めてから，マウスで左側の画像上の合成したい部分をドラッグします。

なぞる部分の内側の色を覚えて，その該当色の画像を背景画像上に表示していきます。

例では，猫の顔部分だけをドラッグしました。チョット異様なイメージとなりましたが，サンプルとしてお許しください。好きな場所に，好きな画像が簡単に，キレイに合成できることに驚いています（**画像9**）。

◎『描画』

このセクションでは，画像に手書き文字を書いたり，簡単な絵を描いたりすることができます。また，ペン先を選ぶことで，柔らかいペンを使ってぼやけた線を描いたり，薄いペンを使って元画像の色だけが変わったような線を描くことができます。ここでも，対象の物体だけを認識して自動的に描く『ニューロ・コラージュペン』が使えるので，はみ出しのない部分描画が可能です。

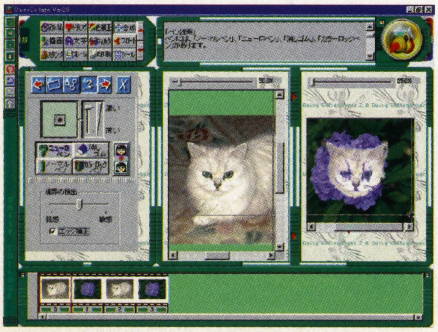
『描画』の例として，猫の画面に自分の名前を手書きで書いてみました（**画像10**）。

◎『文字』

画像にお好みのフォント（字体）で，書き込みができます。太字や斜体，文字に色付けしたり，グラデーションをかけることもできます。画像上で，サイズや位置を変えることができます（**画像11**）。

◎『スタンプ』

このセクションは，画像上に，簡単にスタンプ画像（かわいいイメージ）を貼り付けることができます。『アルバム』セクションで

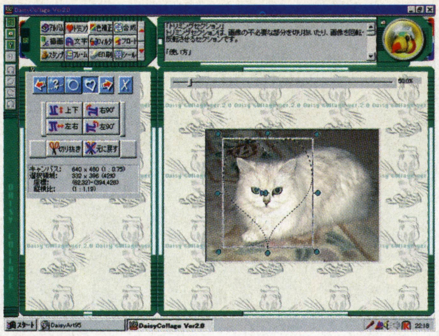


▲《画像9》猫の顔をアジサイに合成してみた

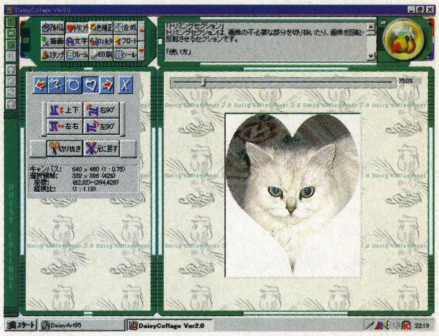
▲《画像10》画像に手書きタッチで文字やイラストが書ける

▲《画像11》画像に「こんにちは！」を斜体で挿入してみた

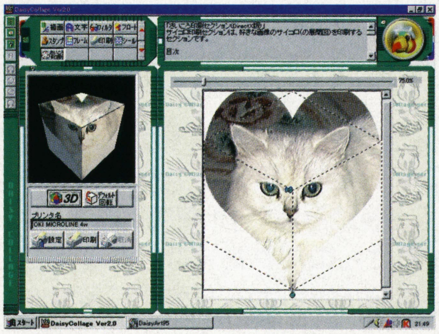
▲《画像12》猫の画像にお正月用の「おそなえ餅」をアレンジする



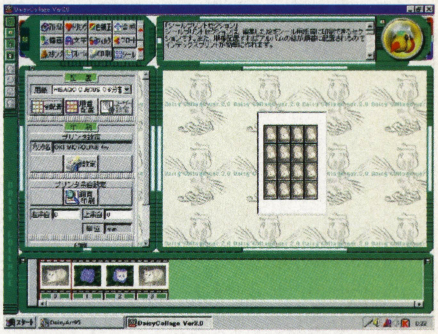
▲《画像13》猫画像をハート型にトリミング中



▲《画像14》きれいにハート型の抽出ができた



▲《画像15》立体サイコロの製作画面。立体イメージが回転しながら表示される



▲《画像16》プリクラ風のシール印刷も可能なのはうれしい機能

『スタンプ』したい画像を選択して，『スタンプ』セクションに入ります。

『スタンプ』セクションに入ると，画面下部に「スタンプ選択パレット」が表示されます。このパレットには，いろいろなスタンプ画像が準備されています。このスタンプ画像は，画像上に複数個貼り付けることも可能です。

『スタンプ』の使用例として，猫の画像にお正月用の「おそなえ餅」をアレンジしてみました（**画像12**）。

このスタンプ画像は，貼り付ける時点で，位置やサイズを変えることも可能です。

◎『トリミング』

画像上のよけいな部分から，必要部分だけを取り出したり，画像を上下反転したり，左右反転したりすることができます。

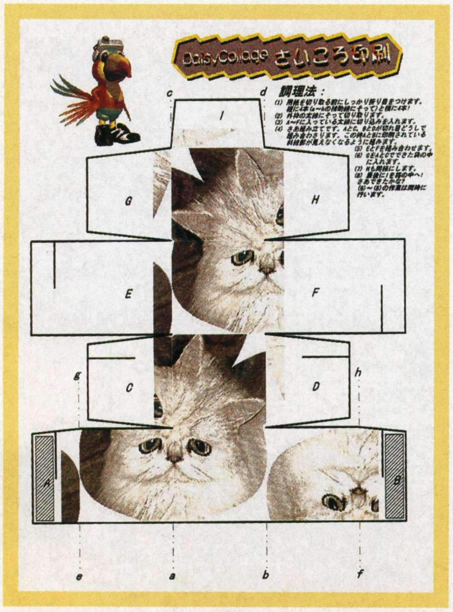
また，簡単な切り抜き法として，楕円型，矩形型，ハート型，星型が準備されています。ハート型に切り抜いた例を**画像13**と**画像14**に示します。

◎『さいころ印刷』

風変わりな工作が楽しめるセクションです。画像データを6面体のサイコロに作ることができます。『アルバム』セクションで『さいころ印刷』したい画像を選択して，『さいころ印刷』のセクションに入ります。すると，**画像15**に示す画面が表示されます。ここでの画像は，ハート型にトリミングした猫を使っています。この猫の画像上で，立体化する部分をマウスで設定すると，左上のプレビュー画面に，サイコロ化されたイメージが，上下方向に回転しながら見せてくれます。

この状態で，OKなら「印刷」をクリックすると，サイコロが作れる型紙（**写真1**）がプリント・アウトされます。紙バサミで切って，組み立てましょう（**写真2**）。サイコロを組み上げたら，作品はおもちゃとして，飾りものとして使えます。

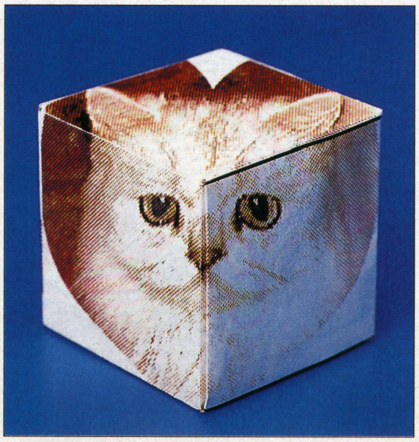
なかなか，楽しい心くばりのソフトではありませんか。



▲《写真1》立体サイコロをプリント・アウトしてみた

◎『シール』

今，流行しているシール・プリントが作れるセクションです。簡単に1シート16分割シールも可能です（**画像16**）。プリンタに合ったシール・プリント用紙を準備すれば，OKです。



▲《写真2》実際に組み立ててみた。ノリもいらない

◎『色補正』

蛍光灯の下で撮影した写真に見られる人物の顔の血色を，太陽の下で撮影した感じに直すことができます。合成時に大変役立ちます。

◎『フィルタ』

ピントの甘い写真をクッキリさせたり，カラー写真をモノクロ（白黒）やセピア色にしたり，わざとぼかしたりすることが，即座にできます。

◎『フロート』

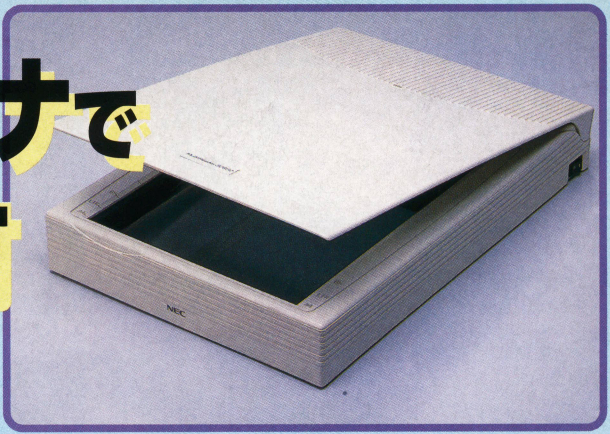
画像の一部だけをモノクロやセピア，メタル色に変化できます。簡単にカラー写真で人物の背景だけをセピア色にすることができるのです。

むすび

まだまだ紹介できてない，有効な機能がたくさんあります。デジタルカメラがすぐ手に入る環境になった現在，作品をいかに楽しむかが，一歩進んだアルバム編集ではないでしょうか。

まだまだ，画像処理とアルバム編集のソフトは意外にバラバラに作られている中で，高機能／低価格でコスト・パフォーマンスが高い『デイジーコラージュVer2.0』は，パソコン・ユーザーが待っていた製品といえそうです。

NECの最新スキャナでホームページ素材をゲット！



パーソナル・ユーザーにオススメの低価格スキャナ『MultiReader300S2』が登場しました。NECから11月に発売されたばかりのこの新製品は，「高解像度」「高速読み取り」「簡単接続」「多数の便利なソフトが付属」など，たくさんの優れた特徴をそなえています。このスキャナを活用して，自分だけのホームページ素材を作ってみましょう。

1997年11月発売
NEC
MultiReader300S2
価格39,800円
問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
0120-60-9821
ホームページ
http://www.nec.co.jp/

注目の高機能＆多機能

作業の前に，新製品『MultiReader300S2』の性能をチェックしましょう。

スキャナの性能で気になるポイントは，「解像度」と「読み取り速度」です。解像度が低いと美しい画像を得られません。また，読み取り速度が遅いと，作業がとどこおってしまいます。

その点MultiReader300S2におけるこの二つの機能は，非常にハイレベルです。

まず解像度ですが，基本解像度は300dpiと平均的です。しかし，これにNEC独自の補正技術を加えることにより，必要なときには最大4,800dpiの高解像度で読み取りをすることができます。

つぎに読み取り速度ですが，MultiReader300S2はA4サイズをわずか8秒！で読み取ることができます（A4サイズ・300dpi・フルカラー読み取り時，初期動作時間，転送時間除く）。この速度は，現在販売されている同価格帯のスキャナの中では最速です。

また，MultiReader300S2には，こうした高機能を活用させてくれる便利なソフトが多数付属しています。多機能なフォト・レタッチ・ソフト『PhotoMagic 4.0J』。高い認識力をほこるOCRソフト『認識工房SP』。さらにはCOPY＆FAXソフトや，導入作業をわかりやすく教えてくれるナビゲーター・ソフト『さくらのかんたんチュータ』（**写真1**）などなど。これらにより，ユーザーは購入したその日から，すぐにMultiReader300S2を有効活用することができます。

ホームページ素材作りにチャレンジ！

それではMultiReader300S2を使って，自分だけのホームページ素材を作ってみましょう。なお，今回の作業は，すべてMultiReader300S2の付属ソフトを使って行なっています。

最初に素材として加工する写真やイラストを用意し，これをセットします。このとき「読み取る面を下にすること」「平行にセットすること」の2点に気をつけてください（**写真2**）。

つぎに付属のソフト『MultiReader Utility』を起動し，仮読み取りを実行します（**写真3**）。

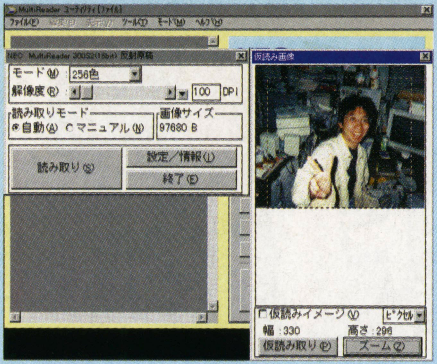
画面にイメージが表示されたら，素材として使いたい範囲をマウスで指定します（**写真4**）。

最後に読み取りキーをクリックし，画

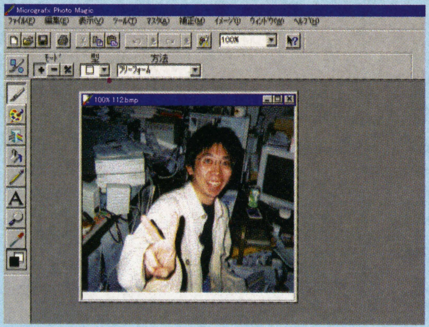
《写真1》ナビゲーター・ソフト『さくらのかんたんチュータ』。ナビゲーター役のさくらちゃん（声：丹下 桜）が，音声や動画を使って，ドライバやソフトの導入手順を説明してくれる

《写真2》モノクロの写真やイラストでももちろんOK。専用のモノクロ・モードが用意されている

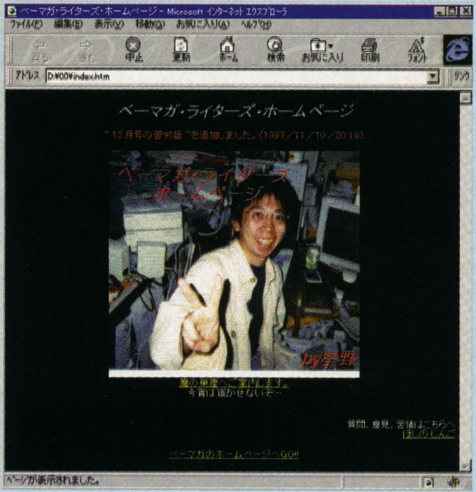
《写真3》ホームページで使用するときは，256色／解像度100dpiくらいで読み取るのが適当



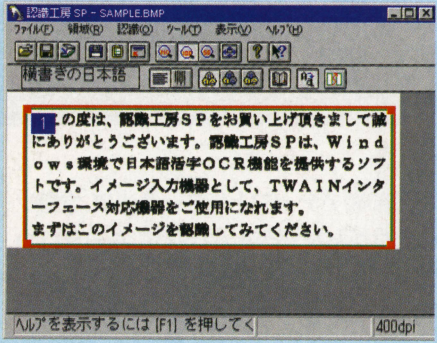
《写真4》読み込む範囲を指定して，ズームで拡大して確認→写真5



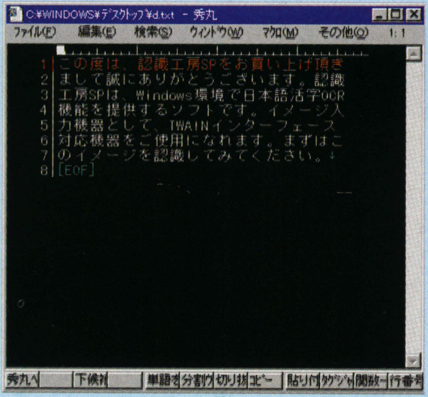
《写真5》Photo Magic4.0Jで，ホームページで表示可能なファイル形式で保存する。写真ならJPEG形式がオススメ



《写真6》読み込んだ画像をホームページの画像として使ってみた



《写真7》2値モード（文字を読み取る場合）で読み込み，変換したい範囲を指定する。解像度は300dpi以上を推奨



《写真8》エディタなどでうまくいったかどうか確認してみよう。認識度はかなりシビアなので慎重に

像を保存。MultiReader300S2を使っての作業は，たったこれだけで完了です（**写真5**）。

保存した画像は，そのままでホームページに使用できません。しかし，フォト・レタッチ・ソフトPhoto Magicを使えば，ホームページで表示できるファイル形式で保存できるうえ，さまざまな加工も楽しめるのです（**写真5**）。加工により画像にテキストを貼り付けることもできますから，楽しいホームページになるように，いろいろ挑戦してみてください。

読み取り作業で注意することは，「解像度をいくらに設定するか？」という点です。ホームページで利用する場合，あまり高解像度に設定すると，ホームページが重くなってしまいます。256色／100dpiくらいが適当でしょう。反対に1枚の美しさを重視する年賀状やポスターの場合は，フルカラーで解像度も高めにして読み取るのがベスト。仕上がりが非常に美しくなります（**写真6**）。

なお，MultiReader300S2は，解像度を1dpi単位で設定することが可能。目的に合わせて，最適の解像度に設定できます。

まだまだこんな使いかたも

今回はホームページの素材作りを中心に紹介しましたが，MultiReader300S2にはまだまだたくさんの使いかたがあります。

たとえば前述のOCRソフト認識工房SPを使えば，読み込んだ画像から文字を抜きだし，テキスト・ファイルに変換することが可能です（**写真7**）。新聞や雑誌の切り抜きをデジタル化して保存したり，本誌に掲載しているプログラム入力の効率化などにも利用できます（**写真8**）。

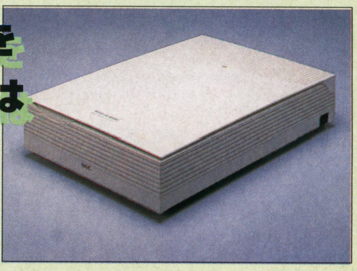
また，COPY＆FAXソフトを使えば，スキャナとしてだけでなく，コピー機やファックスとしても使用することができます。

この他にも，考えればもっと活用法を思いつくはずです。みなさんのアイデアで，多機能＆高機能スキャナMultiReader300S2を，もっともっと楽しく活用してください。

MultiReader300S2主な仕様

原稿サイズ	最大A4サイズ
インターフェース	SCSI／SCSI-2
光学解像度	300dpi
読み取り階調	入力：30bit，10億色 出力：24bit，1,677万色
外形寸法／重量	292×426×65mm／4.7kg
備考	ドライバ／ユーティリティ・ツール／レタッチ・ソフトが付属

より高性能を追求する人にはこちら！



NECはMultiReader300S2と同時に，その上位機種『MultiReader600SR』（価格99，800円）も発売しました。価格は高めですが，そのぶん性能も大幅にアップ。通常600dpi，補正技術により必要なときには最大9,600dpiで読み取りをすることができます。より高性能を追求する人には，こちらMultiReader600SRがオススメです。

店頭で人気の役に立つパソコン・ソフト紹介！

あこがれのブラインドタッチを 楽しみながらマスターできる

キーボードの達人育成ソフト「特打」を使ってみた

大橋小太郎

■ソース ■ハイブリッド(Windows95, MAC共用)版 ■CD-ROM ■4,900円 ■発売中
■問い合わせ先：東京都中央区新川1-3-3第17荒井ビル8階
電話03-3351-5900 Fax.03-3551-5901
■インターネット・ホームページ:http://www.source.co.jp/news/index.html

今回ご紹介するパソコン用ソフト「特打」とは,キーボードのブラインドタッチの練習をするソフトです。ブラインドタッチとはキーボードを見ないでキー入力することをいいます。

ブラインドタッチができれば,今までの倍以上も,キーを打ち込む時間が短縮できるので,作業効率が上がること間違いなしでしょう。

それに,ソフトの内容が西部劇をテーマとしているので,学習ソフトやビジネス・ソフトにありがちな堅苦しさはなく,キーを打つときに銃声がしたり,ガンマンと早撃ち（もちろんキーボードの）勝負をしたりと,ゲーム的な要素もあって楽しく練習できます。

あの『SOURCENEXT』の製品なのだ!!

製品を紹介する前に，まずメーカーのことを紹介しておきます。

ゲームファンなら，ネットワークを通じてゲームが楽しめるロールプレイングの大ヒット「DIABLO」や，「ウォークラフトⅡ」を発売している会社だといえばピンとくるでしょう。

他にも，学習ソフト分野で大ヒットしている「算数戦士ブラスター」や「英語耳タコランド」，ハードディスクを速くする「驚速」やCD-ROMを加速する「超速」などのユーティリティーソフトも発売しています。

いずれも，店頭での人気は高く，幅広い分野でヒット作を連発しています。

初めての人もワープロ検定受験レベルまで上達できる!

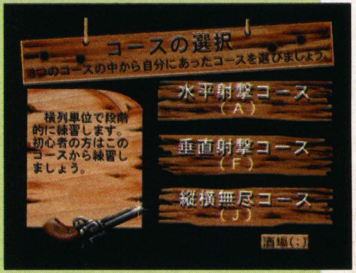
このソフトはいくつかのコースに分かれていて，一番簡単なコースからクリアしていきます。

各コースへ進むのは酒場のドアやガンマンなどをクリックしていきます（写真１）。

最初に初心者マークのついているドアをクリックすると始まる「基礎射撃練習」で手のポジション，キーの位置などを習得します（写真２～３）。

▲《写真1》いずれはこのガンマンたちとキーボードをたたきながら戦うことになる

◀《写真2》まずは基本。このポジションに手を置くと、キーの位置を取りやすいらしい

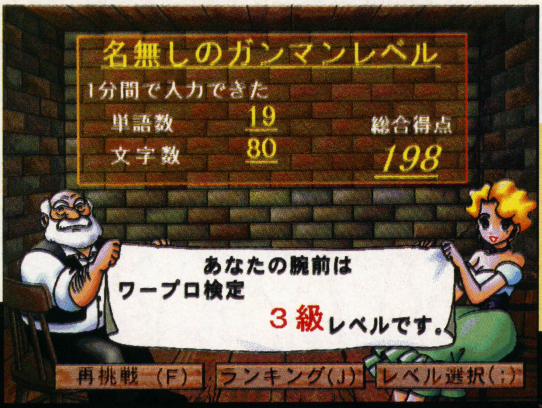


▶《写真3》この三つのコースを完璧にマスターしておくと後が楽になる

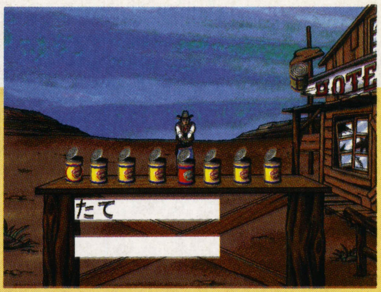
次にもう一つのドアをクリックすると始まる「実践射撃練習」でオフィスなどで使う単語や文章の入力を練習します（写真4～5）。

この時，ワープロ検定何級に対応するかを診断してくれるので，自分の実力を知ることができます（写真6）。

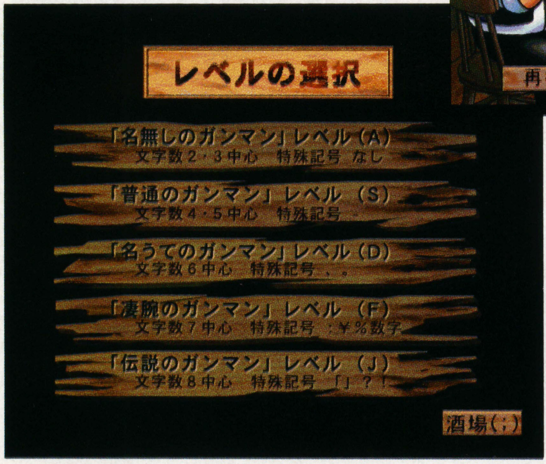
一とおりの技術を身につけたらガンマン達と勝負をしてさらに実力を磨こう（写真7～9）。



▲《写真6》１時間程度の練習でこのぐらいはいける



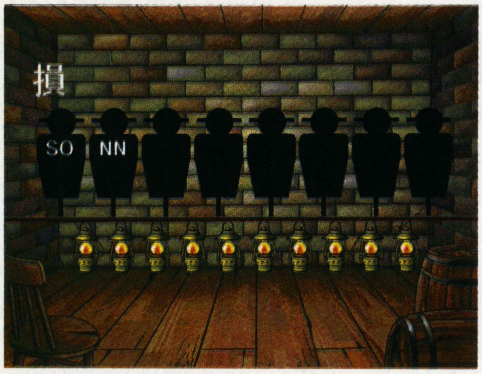
▼《写真7》単語を入力してカンを倒せ



▲《写真4》「伝説のガンマン」レベルになると記号も入ってくるので激ムズだ

▲《写真8》数字やアルファベットを入力して敵を倒す集団銃撃戦

▲《写真9》最後のボスまで4人倒さなくてはならない



▶《写真5》表示されたとおりに打たないと酒場のおやじが怒るぞ

▶《写真10》彼女の歌に合わせてキー入力していかないとすねちゃうぞ（本当）

「特打」はこんな人にお勧め

❶ ベーマガのプログラムを早く打ち込みたい人！

ブラインドタッチができるようになれば，ベーマガの投稿プログラムもベーマガの誌面を見たままで打ち込めるようになるぞ！

しかも正確になるからグッド！デバグも画面を見ながらできるようになる！

❷ 仕事にブラインドタッチを生かしたい人！

最近は，パソコンを仕事に使う比率が非常に増えてきていて，キーボードが苦手な人は仕事に時間がかかってしまいます。しかし「特打」があればブラインドタッチもぐんぐん上達して仕事も素早くできること間違いなし！

❸ ワープロ検定の資格がほしい人！

「特打」があればわざわざ専門の学校でレッスンを受ける必要はないと言っても過言ではないでしょう。「特打」には，ワープロ検定何級かを診断する機能があるので，それを使うだけで合格間違いなし！

倍速タイピング可能な「かな入力」バージョンも発売に!!

さて，あなたの周りに断固かな入力！でがんばっている人はいませんか？実は編集部にもガンコ者が１人います。「ローマ字は２ストローク。かなのほうが倍速い」と言いつつ，キーボードをにらみ，片手入力をしている最年長者が……。

その彼が「ついに憧れのブラインドタッチがマスターできる！」と，感涙にむせんだかな入力版「特打Pro～倍速！かなタイピング～」（価格4,900円）が12月12日に発売になります。

あなたも，今年こそ，アルファベットもかなもブラインドタッチをマスターして，キーボードの達人になりましょう。

BM
注目トピック

わずか3,150円！（税込）

インターネットとCD-ROMで学ぶ マルチメディア・パソコン教室

EPSON（エプソン） Net（ネット） Academy（アカデミー）

最近のベーマガ読者のアンケートを見ると，ほしい周辺機器として“デジカメ（デジタル・スチルカメラ）”“プリンタ”“スキャナ”が非常に多いようです。読者のみなさんの中には，最近これらの周辺機器を購入した人も多いのではないでしょうか。ところで，買ったのはいいけれど，「うまく使いこなせない」「飽きちゃって使ってない」という人はいませんか？　そんな人は，ぜひこの『EPSON Net Academy』に注目してください！

EPSON Net Academyって何？

EPSON Net Academy（エプソン・ネット・アカデミー）とは，画像関連機器を中心にパソコンの使いかたを学べる教室のことです。

ここで，「え？　勉強？」というような，ちょっと堅いイメージを持った人がいるかもしれません。しかしこのEPSON Net Academyは，TVを見ている感覚で“パソコン活用法”を楽しみながら学べる作りになっています。

登録したユーザーには，活用法が“ギッシリ”と詰まったCD-ROMが年4回合計9枚送付されてきます。つまり，教室といってもCD-ROMですから，自宅で好きなときに学習することができるわけです。

「スキャナやプリンタ，デジカメを買ったけど，何に使ったらいいかわからない」「製品を買おうと思っているけど，一体どんなことができるのか知りたい」と思っている人は，ぜひこの教室をのぞいてみましょう。

インターネットで申し込み

EPSON Net Academyに入会するには，まずはインターネットのホームページ http://www.i-love-epson.co.jp/academy にアクセスしましょう（第1図）。

このホームページで申し込みを行ない，その後教材費（3,150円）を振り込むと，CD-ROMが送られてきます。また，これと同時に各自のID，パスワードが設定され，会員専用のホームページを見ることができるようになります。

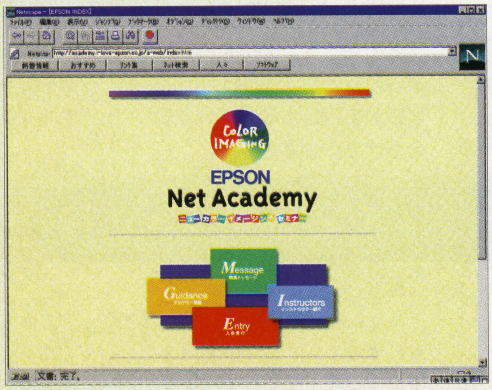
このホームページでは，**第2図**のようにいろいろな催しが行なわれています。デジカメの新しい使いかたや，ちょっとしたテクニックを紹介するさまざまな研究所が用意されています。

また，この教室で学んだ会員が作った作品も展示され，ちょっとした学園祭気分も楽しむことができます。あなたも，ここで学習して作った珠玉の名作を，会員のみんなに見てもらいませんか？

問い合わせ先＆入会先
http://www.i-love-epson.co.jp/academy
☎0424-99-7133
動作環境
Windows95，Macintosh
インターネットエクスプローラ3.0以降，
Netscape Navigater 3.0以降

ホームページの仕組みも学べる！

送られてくるCD-ROMを起動すると，まず**第3図**の中央の画面が表示されます。ここから，それぞれの教室へ移動できるわけです。



《第1図》申し込み用のホームページ。ここで登録して受講料を振り込むと，季節に1回2〜3枚のCD-ROMが送付されてくるぞ！

《第2図》会員専用ホームページでは，会員が作成，応募した作品が並んでいる。アートからコミカルなものまで，バラエティに富んでいるのだ

《第3図》EPSON Net Academyの内容はこんなに豊富！

この図を見るとわかるように，内容はデジカメ活用法などの画像関係だけでなく，ホームページの仕組み解説や英語講座，またミステリー・ドラマまで見られるなど，多岐にわたっています。

それぞれの教室では，動画がふんだんに盛り込まれ，まさにTV感覚で楽しむことができます。

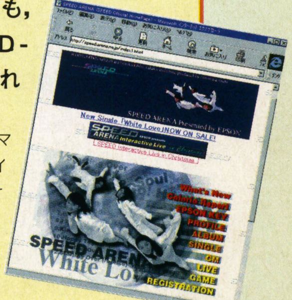
このEPSON Net Academyは，実は'97年8月1日からはじまっています。「じゃあ，これからはじめても遅いのでは？」と心配する必要はありません。今申し込んでも，8月1日から現在までのCD-ROMがまとめて届くのです。

あなたもEPSON Net Academyで，友達とちょっと差のつく新しい活用法を見つけましょう！

衝撃事実！ カラーイメージングリポートにSPEED（スピード）発見！

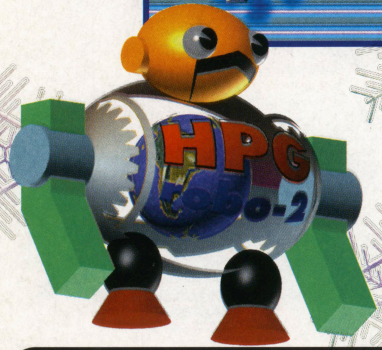
このCD-ROMの中には，何とあの人気グループSPEEDがデジカメを持って長野旅行をした様子が収録されています。どんな作品ができたのか，ファンは見逃せません！

「インターネット環境がないから…」と嘆いている人も，環境がある友達に申し込みだけを頼みましょう。インターネット・アクセスしなくても，たいていの講座はCD-ROMドライブさえあれば楽しめるのです！



▶さらにSPEED情報！ クリスマスにインターネットで楽しめるライブ『SPEED ARENA Interactive Live in Christmas』が行なわれるぞ。くわしくは，http://speed.arena.ne.jp/index1.htmlまでアクセス！

BM読者のホームページ・ギャラリー



年が明けて1998年に突入。20世紀も，残すところあと3年となりました。新しい年のはじまりに際して，何か新しいことに挑戦してみませんか？
今回のホームページ・ギャラリーは，読者のみなさんから投稿，推薦されたホームページを大紹介。ゲームをはじめ，音楽やプログラミングなど，取り扱っているテーマもさまざまです。もしかしたら，この中にあなたの興味をひく内容があるかもしれませんよ。

僕のホームページを見て！

愛知県北設楽郡　あすかさん（17歳）制作

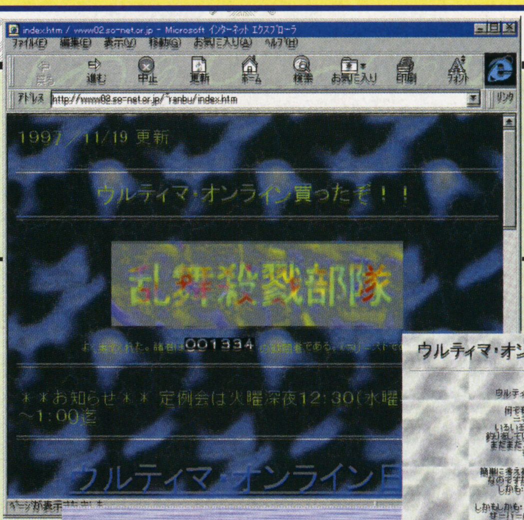
乱舞殺戮部隊

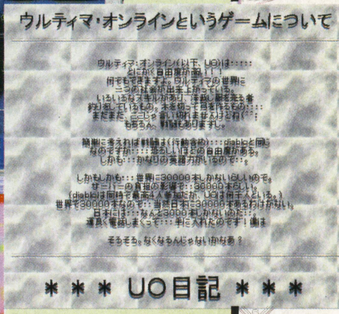
http://www02.so-net.or.jp/~ranbu/index.htm

今，話題のネットワークRPG『ウルティマオンライン(以降UOと略)』の情報を集めているホームページが急増中！　あすかさんの『乱舞殺戮部隊』もその一つです。UOは品薄なので（価格9,800円，エレクトロニック・アーツ・ビクター☎03-5436-6499），ショップに在庫確認してうまく購入できたら，ぜひアクセスしてみてください！

▼from あすかさん

このホームページ名の由来は，今は解散いたしましたが去年まで僕は非常に小規模な暴走族（？）のようなものを作っていましてｍ(^^;，その名前から取ったものです。あやしいホームページに感じるかもしれませんが(^^;，僕自身の多彩な趣味を表現しています。 その内容は，ゲームを中心に，釣り，CG，ラリー，ラジコン…などなど。いろいろな趣味仲間（部隊隊員：まだまだ少ないけど）を集めて，批評や攻略方法などの情報交換や，たまにはOFFなどを開催していますので，ぜひアクセスしてみてください！





▲実は（？）非常に気さくなあすかさん。感想などメールしてみよう！

僕のホームページを見て！

長野県長野市　福田 拓さん（19歳）制作

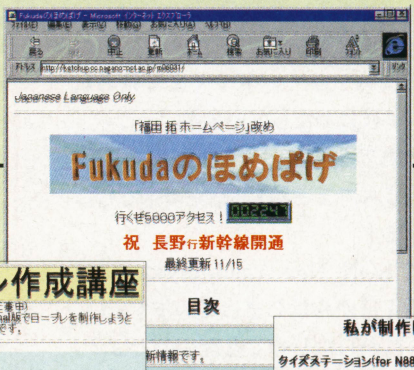
Fukudaのほめぱげ

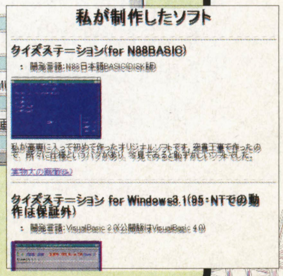
http://ketchup.cc.nagano-nct.ac.jp/m06031/

プログラミング言語『Visual Basic』でロールプレイング・ゲームの制作に挑戦している，福田さんのホームページです。まだまだ準備段階のようですが，ホームページからは熱意があふれてきています。興味のある人はプロジェクトに参加してみるといいかもしれませんね。また，以前福田さんが制作したクイズゲームも公開されています。

▼from 福田さん

VBプログラム／ベーマガ／気まぐれ日記の三つを中心にしたページです。回線が細いので，表示が軽くなるようにページの設計をしています。ただいまVBでロールプレイング・ゲームを作る講座のページを制作中です。
P.S.　このページはネットスケープ ナビゲータ（Ver.3以降），またはモザイク（Ver.3以降）で見ることをおすすめします。



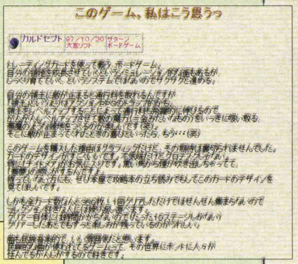


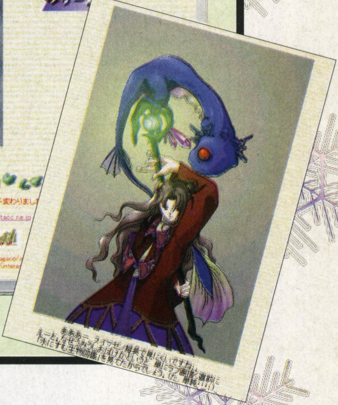
僕のホームページを見て！

東京都杉並区　かわすみタローさん（20歳）制作

東京都えびすのゲーム館

http://www.intacc.ne.jp/HP/kawataro/





ゲーム・レビュー，イメージCGがたくさんのホームページで，見やすいレイアウトで楽しく読み進めます。レビューやCGの他にも，かわすみさんがゲームに関して思うこと，考えたことも公開しています。意外なおもしろゲームを知りたいときや，ゲーム業界についてちょっと考えてみたいときにのぞいてみましょう。コワイ話もあります。ホントにコワイです。

▼fromかわすみさん

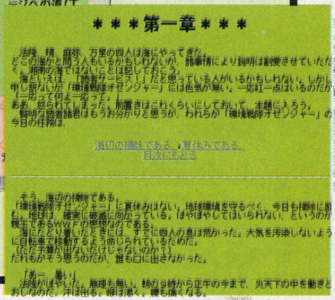
「東京都えびすのゲーム館」では，ゲーム批評からなつかしのゲームまで，ゲームのことをいろいろと紹介するページです。その他にもイラストの展示やホームページで使える素材の無料配布，はてはコワイ話まで，何でもアリで展開しています。ぜひ一度お越しください！　お待ちしてます♪

僕のホームページを見て！

群馬県新田郡　遊牧家族さん（14歳）制作

遊牧村

http://www2s.biglobe.ne.jp/~yuuboku/index.htm



ほのぼのした内容がポイントの，遊牧家族さんのホームページ。家族みんなでホームページ作りを楽しんでいるらしく，その雰囲気が画面からも感じられます。

遊牧家族さんがアクセスしたホームページの感想や，家族が書いたイラストを載せており，見ていて飽きません。家族で作るホームページの，見本のようなページといえるでしょう。

▼from遊牧家族さん

遊牧村は「内容で勝負する」ページです。私の個性を前面に出し，自分なりの内容でみなさまをお待ちしております。まだ未発達なページですが，見てくれた人が「楽しみにしてくれる」ようなページにしていきたいと思っています。

▶こんなホームページもおもしろいぞ！

池ぽん一家

http://www.poporo.or.jp/~apo/

兵庫県宝塚市　池永智昭さん（20歳）制作

脱力感漂う中に，心に残る一文を見つけることができます。ネット・サーフィンに疲れたときにおすすめ！

SOUTH-MUSEUM

http://www1.ktokai-u.ac.jp/~70kis142/

熊本県熊本市　southさん（19歳）制作

CGやMIDIなど自作データを公開。リクエストも受け付けています。自作できない人は，頼んでみましょう。

キミのホームページをベーマガで紹介！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という質問でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。
みなさんからの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページ・ギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先
bm@jolls.co.jp　※件名にはかならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目
①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年齢
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://~），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

ベーマガ・ホームページ好評テスト稼働中！　URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

パソコン専門店のテレフォンショッピング

WAVE EYE ウェーブ・アイ

★全国配送OK
★指定日配送OK
★学生クレジットOK（20才以上）
★お見積り無料

●お見積りは
TEL.0466-44-0488 FAX.0466-44-0099
e-mail hamasho@mars.dtinet.or.jp

お支払い方法いろいろ

現金一括なら
★代金引換え
★銀行振込　横浜銀行湘南台支店 当座0000467 株式会社ウェーブアイ
★現金書留　〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-11-6 ウェーブ・アイ通信販売課行

クレジットなら
★最長84回のらくらくお支払い
★6ヶ月後かららくらくスタート（ご希望の方のみ）
★ボーナスのみのお支払いもOK

商品注文専用ダイヤル **0120-009898**
受付時間/午前10:00〜夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス **http://www.waveeye.co.jp/**

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

ハガキ送付先　〒252
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課 行

FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

NEC PC98-NXシリーズ新登場

プラン101 PC-VS16CS5DA1
PC-VS16CS5DA1（MMX166、32MB、2GBHD、15"CRT、20xCD）……278,000円
BJC-430J（CANONカラーBJプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
IS-22（BJC-430J用スキャナーカートリッジ）12,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計343,600円 → ウェーブ・アイ特価

8,300円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,400円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,300円 ×48回	ボーナスなし

プラン102 PC-VS20CS7DA1
PC-VS20CS7DA1（MMX200、32MB、2GBHD、17"CRT、20xCD）……348,000円
MJ-830CS2（EPSONカラーMJプリンタ）……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計395,000円 → ウェーブ・アイ特価

8,700円 ×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,100円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,800円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン103 PC-VS26DS7DA1
PC-VS26DS7DA1（P2-266、32MB、3GBHD、17"CRT、24xCD）……428,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計490,800円 → ウェーブ・アイ特価

8,300円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,400円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,600円 ×60回	ボーナスなし

プラン104 PC-VS26DM7DA1
PC-VS26DM7DA1（P2-266、32MB、4GBHD、17"CRT、24xCD）……458,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計520,800円 → ウェーブ・アイ特価

9,300円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
8,200円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
8,200円 ×60回	ボーナスなし

プラン105 PC-VS30DM7DB1
PC-VS30DM7DB1（P2-300、32MB、4GBHD、17"CRT、CD-R）……540,000円
BJC-700J（CANONカラーフォトBJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計602,800円 → ウェーブ・アイ特価

9,600円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
8,100円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,900円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン106 PC-AL20CTSAAF1
Aile NX AL20C
PC-AL20CTSAAF1（MMX200、32MB、12.1"TFT）……530,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計587,800円 → ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,600円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,500円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン107 PC-LV13CWDDAF1
LaVie NX LV13C
PC-LV13CWDDAF1（MMX133、32MB、12.1"Hi-DSTN）……378,000円
MJ-830CS2（EPSONカラーMJプリンタ）……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計425,000円 → ウェーブ・アイ特価

9,600円 ×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,800円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,200円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン108 PC-LV16CWSDAF1
LaVie NX LV16C
PC-LV16CWSDAF1（MMX166、32MB、12.1"TFT）……508,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計570,800円 → ウェーブ・アイ特価

8,400円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,100円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,100円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン109 PC-VP16CWXAA1
VersaPro NX VP16C
PC-VP16CWXAA1（MMX166、32MB、13.3"TFT）……520,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計582,800円 → ウェーブ・アイ特価

9,200円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,800円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,600円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン110 PC-VP23CWXAA1
VersaPro NX VP23C
PC-VP23CWXAA1（MMX233、32MB、13.3"TFT）……700,000円
BJC-700J（CANONカラーフォトBJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計762,800円 → ウェーブ・アイ特価

9,500円 ×48回	ボーナス30,000円× 8回
8,800円 ×60回	ボーナス20,000円×10回
8,800円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

98セレブ

プラン111 PC-9821C200/CmodelS1
PC-9821C200/CmodelS1（MMX200、32MB、3GBHD、TVキャプチャ、336モデム、17インチディスプレイ＋アンプ内蔵スピーカセット）……498,000円
PC-SW700（BK）（スーパーウーファ・システム）15,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計513,000円 → ウェーブ・アイ特価

6,100円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
5,500円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,600円 ×48回	ボーナスなし

プラン116 PC-9821C233/V
PC-9821C233/V（MMX233、32MB、4GBHD、DVD、TVキャプチャ、336モデム）……498,000円
PC-DH32W1（32インチBS内蔵ワイドディスプレイTV）……380,000円
PC-SW700（BK）（スーパーウーファ・システム）15,000円
PC-TS32W（TVスタンド）……30,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計923,000円 → ウェーブ・アイ特価

9,500円 ×48回	ボーナス30,000円× 8回
8,800円 ×60回	ボーナス20,000円×10回
8,800円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

VAIO

プラン112 VAIO PCV-T700MR
PCV-T700MR（P2-266、32MB、4.3GBHD、17"CRT、CD-R）
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,800円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
8,400円 ×60回	ボーナス10,000円×10回
8,700円 ×72回	ボーナスなし

プラン113 VAIO PCG-713
PCG-713（MMX150、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、14.5xCD）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,600円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,100円 ×60回	ボーナスなし

プラン114 VAIO PCG-719
PCG-719(MMX233、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、14.5xCD)
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,800円 ×48回	ボーナス30,000円× 8回
8,100円 ×60回	ボーナス20,000円×10回
8,300円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

プラン115 VAIO PCG-505
PCG-505（MMX133、32MB、1GBHD、10.4"TFT、薄さ23.9mm、軽さ1.35kg、四面マグネシウムボディ）
ウェーブ・アイ特価

8,600円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,600円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,500円 ×48回	ボーナスなし

IBM

プラン117 Aptiva E27
Aptiva -E27（IBM /K6-166、32MB、2.1GBHD、24xCD、17"CRT）
MJ-830CS2（EPSONカラーMJプリンタ）……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,800円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,600円 ×48回	ボーナスなし

プラン118 Aptiva S57
Aptiva -S57（P2-233、32MB、4.2GBHD、24xCD、17"CRT）
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,300円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,100円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン119 Think Pad 560E-4ZJ
560E-4ZJ（MMX166、48MB、2.1GBHD、12.1"TFT、CD）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,100円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
6,900円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン120 Think Pad 535E-36J
535E-36J（MMX150、16MB、1.6GBHD、10.4"TFT）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

5,400円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
4,800円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
5,100円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

東芝

プラン121 INFINIA
PV1021JA（MMX200、32MB、3GBHD、12xCD、17"CRT）
BJC-430J（CANONカラーBJプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
IS-22（BJC-430J用スキャナカートリッジ）……12,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,700円 ×24回	ボーナス35,000円× 4回
7,400円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,800円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン122 INFINIA
PV1020JA（MMX200、32MB、3GBHD、17"CRT、12xCD）
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,400円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,500円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,400円 ×48回	ボーナスなし

プラン123 SatellitePro440
PA1241SA（MMX133、32MB、1.4GBHD、12.1"Hi-DSTN、10xCD）……398,000円
BJC-455J（CANONカラーA3BJプリンタ）……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計480,800円 → ウェーブ・アイ特価

9,100円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,000円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,700円 ×48回	ボーナスなし

プラン124 PORTEGE300
PA1127C9（MMX133、32MB、1.6GBHD、10.4"ワイドTFT）……458,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計515,800円 → ウェーブ・アイ特価

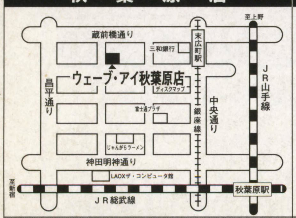
7,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,100円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,300円 ×60回	ボーナスなし

レッツノート

プラン125 Let's note
B5 1.39kg 10.4TFT
AL-N2T516J5(MMX166)……428,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計485,800円 → ウェーブ・アイ特価

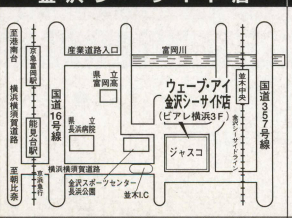
7,900円×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,100円×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,300円×60回	ボーナスなし

東京地区

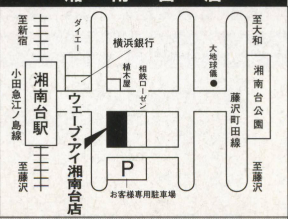
秋葉原店


TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17渡辺ビル

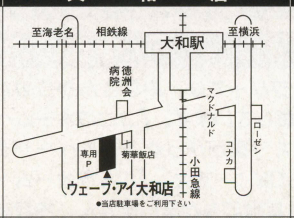
神奈川地区

金沢シーサイド店


TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7ピアレ横浜3F

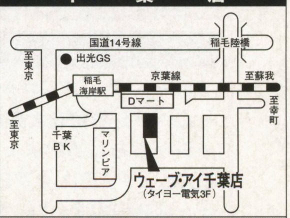
湘南台店


TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店


TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

千葉地区

千葉店


TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

商品注文専用ダイヤル **0120-009898**
受付時間/午前10:00～夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス **http://www.waveeye.co.jp/**

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

ハガキ送付先
〒252
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課 行
FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

新型 富士通

プラン126 FMVS41653

FMVS41653（MMX166、32MB、2.6GBHD、15"CRT、16xCD）……278,000円
MJ-830CS2（EPSONカラーMJプリンタ）……44,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
WDS(ダイヤル・サポート入会特典付)
定価合計325,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

7,700円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,000円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナスなし

プラン127 FMVS42073

FMVS42073（MMX200、32MB、3.2GBHD、17"薄型CRT、20xCD）……348,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計410,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

8,900円 ×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,300円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン128 FMVS42373

FMVS42373（P2-233、32MB、3.2GBHD、17"薄型CRT、24xCD）……408,000円
BJC-455J（CANONカラーBJプリンタ）……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
WDS(ダイヤル・サポート入会特典付)
定価合計490,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

7,700円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,200円 ×60回	ボーナスなし

プラン129 FMVT42673

FMVT42673（P2-266、32MB、4.3GBHD、17"ダイアモンドトロンCRT）……458,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計520,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
8,000円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
8,000円 ×60回	ボーナスなし

プラン130 FMVT43073

FMVT43073（P2-300、32MB、4.3GBHD、17"ダイアモンドトロンCRT）……538,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計600,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

9,200円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,800円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,600円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン131 FMVNC313

FMVNC313（MMX133、32MB、1.6GBHD、8.4"TFT）……298,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計355,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

8,800円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,700円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,600円 ×48回	ボーナスなし

プラン132 FMVNU3133

FMVNU3133（MMX133、32MB、1.6GBHD、12.1"TFT、20xCD）……418,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計475,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

7,800円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,300円 ×60回	ボーナスなし

プラン133 FMVNP3163

FMVNP3163（MMX166、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、20xCD）……498,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計560,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

8,300円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,100円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン134 FMVNU3163

FMVNU3163（MMX166、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、20xCD）……528,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計590,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

8,900円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,600円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,400円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン135 FMVP16D3プリシェ

FMVP16D3（K6-166、32MB、1.7GBHD、12.1"DSTN、8xCD）……248,000円
MJ-830CS2（EPSONカラーフォトMJプリンタ）44,000円
プリンタケーブル……3,000円
WDS(ダイヤル・サポート入会特典付)
定価合計295,000円→ **ウェーブ・アイ特価**

6,600円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
5,200円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,400円 ×48回	ボーナスなし

キヤノン

プラン136 INNOVA NOTE 4200CX

INNOVA NOTE 4200CX（MMX133、32MB、2.1GBHD、12.1"ハイコントラストDSTN、20xCD）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,800円 ×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,200円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,800円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン137 INNOVA NOTE 4500DX

INNOVA NOTE 4500DX（MMX150、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、20xCD）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,100円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,300円 ×60回	ボーナスなし

アップル

プラン138 Power Mac 7300/180

7300/180（PowerPC604e180、16MB、2GB、12xCD）
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
CPD-17SF9（17"トリニトロンCRT）……99,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

6,100円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,700円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,200円 ×60回	ボーナスなし

プラン139 Power Mac 5500/225

5500/225（Power PC603e225、32MB、4GB、15"CRT、24xCD）
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

6,100円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,700円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,100円 ×60回	ボーナスなし

プラン140 Power Book 2400c/180

2400c/180（PowerPC603e180、16MB、1.3GB、10.4"TFT）
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,800円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,200円 ×60回	ボーナスなし

お買得デスクトップパソコン

IBM
2161-TAE……**338,000円**
2161-TAF……**389,000円**
アップル
PowerMac8600/250 **409,800円**
PowerMac9600/300 **519,800円**
PowerMac4400/200スタンダードモデル **189,800円**
PowerMac4400/200グラフィックモデル **218,800円**
NEC
PC-9821C166/C……**133,800円**
PC-9821C166/CS1‥**188,800円**
PC-9821C200/C……**184,800円**
PC-9821C200/CS1 **209,800円**
PC-9821Xc16/M7A3 **229,800円**
PC-9821Xc16/M7B3 **233,800円**
PC-9821Xc16/S5A3 **179,800円**
PC-9821Xc16/S7A3 **216,800円**
PC-9821Xc200/M7A3 **284,900円**
PC-9821Xc200/S7A3 **264,800円**
PC-9821Xv20/W30 **229,800円**
東芝
PV1019JA……**198,000円**
PV1020JA……**248,000円**
PV1021JB……**330,800円**
富士通
FMV DESKPOWER SIII165 ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SIII167 ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SIII16A ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SIII20 ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SIII20B ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SIII23 ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SCIII16 ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TIII16 ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TIII20 ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TIII20D ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TIII20M ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TIII23 ウェーブ・アイ特価
コンパック
プレサリオ2210……**136,000円**

お買得ノートパソコン

東芝
Satellite Pro 440CT/1.4 **295,800円**
Satellite Pro 440CDT/1.4 **344,800円**
Satellite Pro 440CX/1.4 **235,800円**
Satellite Pro 440CDX/1.4 **238,800円**
NEC
PC-9821Ls13/D10C2……**189,800円**
PC-9821Ls150/S14C2……**285,000円**
PC-9821Nr13/D14……**165,800円**
PC-9821Nr13/S14……**227,800円**
アップル
P.BOOK2400C/180……**348,000円**
P.BOOK3400C/240 ウェーブ・アイ特価
キヤノン
INNOVA3800EX‥**478,000円**
INNOVA3800FX‥**554,000円**
INNOVA3800GX‥**619,800円**
富士通
FMV BIBLO NC13D ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NP13‥ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NU13‥ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NU13D‥ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NU15‥ウェーブ・アイ特価

モバイル

プラン141 PowerZaurus
MI-506
標準価格135,000円の品
特価 **93,800円**
8,700円 ×12回 | ボーナス なし

プラン142 カシオペア
A-51(Windows CE)
標準価格 88,000円の品
特価 **52,800円**
4,900円 ×12回 | ボーナス なし

プラン143 Libletto70CT/1.6
PA1260C9
標準価格238,000円の品
特価 **176,800円**
8,500円 ×24回 | ボーナス なし

プラン144 INTER TOP
IT-10C
標準価格128,000円の品
特価 **79,800円**
7,400円 ×12回 | ボーナス なし

プラン145 モバイルギア
MC-CS12 (Windows CE)
標準価格89,000円の品
特価 **72,800円**
6,700円 ×12回 | ボーナス なし

プラン146 mobio NX(Win95)
PC-MB12CUDA1
特価 **165,000円**
8,000円 ×24回 | ボーナス なし

これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み お問い合わせは **0466-44-0488へ**
またはウェーブ・アイ各店へ

1 ウェーブ・アイ ダイヤルサポート (WDS) ★土・日もOK!
（サポート受付時間AM11:00～12:00,PM1:00～8:00）
使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。
会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。
何度ご利用頂いてもOKです。
※年会費5,000円 対象機種/富士通：デスクパワー、ビブロ/IBM:アプティバ、ThinkPad
NEC:Value Star、Canbe、98mate、98note/東芝：ブレッツア、インフィニア、ダイナブック

2 ウェーブ・アイ 出張サポート
お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。（WDS会員は特別割引あり）
※対象機種/富士通FMV：サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせください。

3 最長5年保証
購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。
一度の修理代は2～3万円は当たり前です。入って安心の保証です。
（保証は、メーカー保証規約に従います）掛金はお電話にてお問い合わせください。

アウトレット
商品です 放出品

富士通 FMVS21671……**195,800円**
富士通 FMVS2204……**244,000円**
富士通 FMVT2161……**179,800円**
富士通 FMVT2164……**184,800円**
富士通 FMV53NP5S3…**258,000円**
富士通 FMVS2071……**189,800円**
富士通 FMVS22051……**199,800円**
富士通 FMVS1351……**128,000円**
NEC PC-9821V20/S5D3 **178,000円**
NEC PC-9821V166/S5C‥**178,000円**
コンパック プレサリオ4190-15 **198,000円**
Panasonic CF-100A（展示処分）**129,800円**
Panasonic CF-200PDX（展示処分）**228,000円**
Panasonic CF-233PD……**258,000円**
毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合せ下さい。
展示処分品も多数あり
お問い合せ下さい

組み立てKIT開始しました！

CPU-MMX200、32MB、24xCD、1.7GB、ミドルタワーKIT
限定特価 **99,800円より**
（組立工賃別）

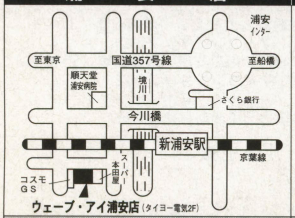
WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ

神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
※表示価格は全て消費税抜きの価格です。

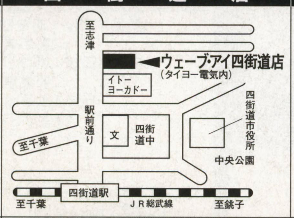
振込口座/横浜銀行湘南台支店
当座0000467
名　義/株式会社 ウェーブ・アイ

★下記の場合、お客様のご都合による返品、交換はお断りさせていただきます。
●商品を代引でご注文いただいた場合
●商品出荷後の交換、キャンセル
●お客様のもとでキズ、破損が生じたもの
●一度開封されたもの、ご使用になられたもの
初期不良または、運送中の不良に関しては交換致します。

千葉地区

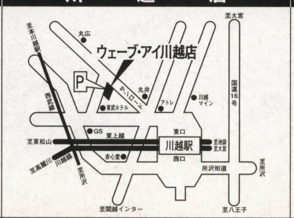
浦安店


TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

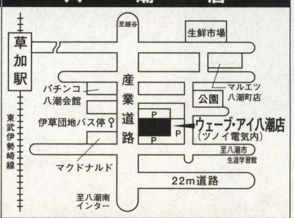
四街道店


TEL.043-421-6606 四街道市大日431-6

埼玉地区

川越店


TEL.0492-25-9888 川越市脇田町9-3 Kスクエア1F

八潮店


TEL.0489-94-1110 八潮市柳之宮351-2

富士通FMLABだから安心!!

マイコンショップ川口 ダイレクト

TEL:048-649-8333
FAX:048-657-3024

営業時間：am10:00～pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：電話の場合	新品	048-224-7833
	アウトレット	048-837-7111
2：FAXの場合（FAXの電話にておかけ下さい）	新品	048-649-0644
	アウトレット	048-649-0644
3：BBSの場合	新品	048-649-2521
	アウトレット	048-649-2521

(9600bps/ID=GUEST)

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は 1997 年 11 月 18 日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NECデスクトップ

	特別価格
PC-VS30DM7CD1+BJC-465J	¥499,800
PC-VS30DM7DD1+BJC-465J	¥507,000
PC-VS30DM7CB1+BJC-465J	¥416,000
PC-VS30DM7DB1+BJC-465J	¥423,000
PC-VS26DM7CA1+BJC-465J	¥358,600
PC-VS26DM7DA1+BJC-465J	¥365,600
PC-VS26DMZCA1+BJC-465J	¥316,600
PC-VS26DMZDA1+BJC-465J	¥323,600
PC-VS26DS7CA1+BJC-465J	¥337,600
PC-VS26DS7DA1+BJC-465J	¥344,600
PC-VS26DSZCA1+BJC-465J	¥295,600
PC-VS26DSZDA1+BJC-465J	¥302,600
PC-VS23DS5CA1+BJC-465J	¥295,600
PC-VS23DS5DA1+BJC-465J	¥302,600
PC-VS20CS7CA1+BJC-465J	¥281,600
PC-VS20CS7DA1+BJC-465J	¥288,600
PC-VS20CS5CA1+BJC-465J	¥253,600
PC-VS20CS5DA1+BJC-465J	¥260,600
PC-VS16CS5CA1+BJC-465J	¥232,600
PC-VS16CS5DA1+BJC-465J	¥239,600
PC-9821V233/M7C3+BJC-465J	¥336,800
PC-9821V233/M7D3+BJC-465J	¥343,800
PC-9821V200/S7C3+BJC-465J	¥281,800
PC-9821V200/S7D3+BJC-465J	¥288,800
PC-9821V200/S5C3+BJC-465J	¥253,800
PC-9821V200/S5D3+BJC-465J	¥260,800

NECノート

	特別価格
PC-VP23CWXBA1	TEL下さい
PC-VP23CWXAA1	TEL下さい
PC-VP16CWXAA1	TEL下さい
PC-VP16CWSAA1	TEL下さい
PC-VP13CWSBA1	TEL下さい
PC-VP13CWSA1	TEL下さい
PC-VP13CWDA1	TEL下さい
PC-LV16CWSCAF1	TEL下さい
PC-LV16CWSDAF1	TEL下さい
PC-LV16CNSCAF1	TEL下さい
PC-LV16CNSDAF1	TEL下さい
PC-LV13CWDCAF1	TEL下さい
PC-LV13CWDDAF1	TEL下さい
PC-AL20CTSAAF1	TEL下さい
PC-AL13CBSA1	TEL下さい
PC-MB12CUDC1	TEL下さい

PC-MB12CUDD1	TEL下さい
PC-MB12CUDA1	TEL下さい
PC-FN23CCXAAL1	TEL下さい
PC-FN23CCDAAL1	TEL下さい
PC-9821Nr13/S14R	TEL下さい
PC-9821La13/S14R	TEL下さい

DOS/V

	特別価格
DESKPOWER T4 267D1(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWER T4 267M3(W&E)	TEL下さい
DESKPOWER T3 3071(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWER T4 2673(W&E)	TEL下さい
DESKPOWER S4 2373(W&E)	TEL下さい
DESKPOWER T4 23B3(W&E)	TEL下さい
DESKPOWER S4 2071(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWER S4 2051(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWER S4 1651(一太郎)	TEL下さい
FMV-NU313D1(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMV-NU3131(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMV-NU3161(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMV-NP3161(ノート、一太郎)	TEL下さい
INNOVA 5500GX	TEL下さい
INNOVA NOTE 3800FX	¥439,800
Aptiva B97	¥269,700
Aptiva TAE	¥282,800
Aptiva T9E	¥265,800
Think Pad 760XD(J9E)	¥428,000
Think Pad 380D(3AJ)	¥299,800
Think Pad 385ED(6ZJ)	TEL下さい
Think Pad 535E(3ZJ)	TEL下さい
Think Pad 560E(4ZJ)	TEL下さい

プリンター

	特別価格
PC-PR201/40	¥ 38,700
PC-PR201/65	¥ 65,700
LP-8300	**¥109,800**
VP-1100	¥ 44,800
PM-700C	¥ 38,700
LBP-750	¥133,700
LBP-740	**¥109,700**
LBP-220	¥ 39,700
BJC-420J	¥ 24,700
BJC-700J	TEL下さい
BJC-465J	¥ 48,700
BJC-430J	¥ 28,800
BJC-250J	¥ 19,700

CRT

	特別価格
MF-8515G	¥ 32,800
MT-8617E	¥ 62,800
KM-175	¥ 64,800
RD17V	¥ 63,700
MultiSync X500	¥ 31,800

周辺機器

		特別価格
●デジタル　カメラ		
オリンパス	CAMEDIAC-140L	TEL下さい
ミノルタ	Dimage V	¥39,800
SONY	CyberShot DSC-F2	TEL下さい
EPSON	CP-500	TEL下さい
CASIO	QV-70	TEL下さい
●スキャナー		
EPSON	GT-5500WINP,S	TEL下さい
CANON	CanoScan 600DX	TEL下さい
	CanoScan 300DX	TEL下さい
	CanoScan 300S	TEL下さい
NEOS	NSF-630P	¥19,800
●モデム・TA		
NEC	IT65PRO	¥39,800
	IT55DSU	TEL下さい
モトローラ	Modem SUPER 56K(Flex)	¥15,800
●SCSIボード		
Adaptec	AHA2940AU(PCI)	¥28,800
	AHA1030P(98)	¥18,800
	APA1460A(PCMCIA)	¥13,800
MELCO	IFC-NN(98)	¥ 9,500
	IFC-DP(PCI)	¥11,200
	IFC-DC(PCMCIA)	¥11,200
●HDD（外付、内蔵）		
MELCO	DSC-U2000（外）	TEL下さい
	DSC-U4000（外）	TEL下さい
	DBS-W4GH（内）	TEL下さい
I/O	HUDS-H3.2G（外）	TEL下さい
	HUDS-H4G（外）	TEL下さい
ベアトライフ	WDAC21600	¥25,800
	WDAC32500	¥29,800
●MO・CD・CD-RW		
MELCO	MOS-S230	TEL下さい
	MOS-S640H	¥56,800
	CDS-2W6R	TEL下さい
I/O	CDV-AB8	¥11,800
	CDRW-RX26/AP	TEL下さい
	CDPS-PX12/PCSC	TEL下さい
●メモリ		
MELCO	EMW-P32M	TEL下さい
	EMW-P64M	TEL下さい
	ESD-32M	TEL下さい
	ESD-64M	TEL下さい
	VSF-64M	TEL下さい
I/O	NE-SD4100-32M	TEL下さい
	NE-SD4100-64M	TEL下さい
	Nr64-32M	TEL下さい
	Nr64-64M	TEL下さい
	SD4100-64M	TEL下さい

アウトレット

PC-750-JTN（IBM） P100/16M/850MB/4×CD/Win95	¥ 99,800
PC-330 6577-J2L（IBM） P100/16M/1.2G/95	¥ 79,800
Aptiva B95（IBM） MMXP200/32M/3.2G/8×CD/17"	¥199,800
Aptiva B85（IBM） MMXP166/32M/2.5G/8×CD/17"	¥189,800
ThinkPad310（30J）（IBM） P133/16M/1.08GB/11.3"TFT	¥198,000
Vectra S166 モデル1600（HP） P166/16M/1.6GB/8×CD	¥138,000
Satellite 220（PA1240S9）（東芝） P133/16M/1.4GB/12.1"DSTN/10×CD	¥179,000
BREZZA PV-1009JA（東芝） P166/16M/2.1GB/8×CD/28.8Kbps/17"	¥178,000
FMVS2 1656（富士通） MMXP166/32M/2.1G/8×CD/15"	¥179,800
FMV53NU5S4（富士通） P133/32M/1.0G/10×CD/11.3"TFT	¥214,800
FMV53NU5S6（富士通） P133/32M/1.0G/10×CD/11.3"TFT	¥219,800
FMVS2 1656（富士通） MMXP166/32M/2.1G/8×CD/15"	¥178,000
PC-9821Ra18/N20（NEC） P180/32M/2G/8×CD	¥118,000
PC-9821Xc13/M7A（NEC） P133/16M/1.6G/4×CD/17"	¥168,000
PC-9821Xc13/S5A・B（NEC） P133/16M/1.2G/4×CD/100BASE-TX/15"	¥139,800
PC-9821Xc16/M7A2（NEC） P166/32M/2G/8×CD/17"	¥188,000
PC-9821V200/S7C,D（NEC） MMXP200/32M/3G/13×CD/33.6モデム/17"	¥209,000
PC-9821V200/S5C2（NEC） MMXP200/32M/2G/20×CD/15"	¥192,800
PC-9821V200/S5D2（NEC） MMXP200/32M/2G/20×CD/15"	¥194,800
PC-9821C200/C（NEC） MMXP200/32M/3G/13×CD	¥189,800
PC-9821V233/M7C2（NEC） MMXP233/32M/3G/20×CD/33.6モデム/17"	¥259,000
PC-9821V233/M7D2（NEC） MMXP233/32M/3G/20×CD/33.6モデム/17"	¥262,000
PC-9821Nr15/S14F（NEC） P150/48M/1.4G/8×CD/12.1"TFT	完売¥239,800
PC-9821Nr13/D14（NEC） P133/16M/1.4G/12.1"DSTN	完売¥148,000
BJC-620JW（Canon） 720dpi/A4カラーインクジェット	¥ 24,800
LBP-730（Canon） 600dpi/A3レーザープリンター	¥ 94,800
LBP-2030PS (Canon) カラーA4レーザープリンター 定価¥1,580,000	限定¥498,000

まず、電話(048-649-8333)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

大宮市上小町468～3
TEL・048～649～8333

浦和市内谷 1-3-5
TEL：048-837-7100

ダイレクトお申込方法

銀行振込

(新品) 口座：あさひ銀行　大宮支店　普通口座　3942371
口座名義：マイコンショップ川口
(中古) 口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座　3546060
口座名義：マイコンショップ川口
お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
(午前中お振込の場合当日発送可能)

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。

マイコンショップ川口 中古センター ダイレクト

TEL:048-222-8655
FAX:048-225-0423

営業時間：am10:00〜pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1:**電話**の場合は**048-223-2233**で最新の価格がお聞きいただけます。
2:**FAX**の場合はFAXの電話より**048-226-4477**へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。
3:**BBS:048-226-4499**
(9600bps/ID=GUEST)
4:**ホームページアドレス**
http://www.sainet.or.jp/～msk

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1997年11月18日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

パソコン本体

PC-9821V200/SZC .... ¥ 169,800 より
PC-9821V20/S7KA .... ¥ 109,800 より
PC-9821V7/S5KBZ ... ¥ 59,800 より
PC-9821RV226/N20 . ¥ 199,800 より
PC-9821Ra20/N12 ..... ¥ 169,800 より
PC-9821Xa20/W30 .... ¥ 169,800 より
PC-9821Xa10/C12 .... ¥ 79,800 より
PC-9821Xa7/C4 .... ¥ 59,800 より
PC-9821Xp/C8W .... ¥ 54,800 より
PC-9821Xs/U7W .... ¥ 42,800 より
PC-9821Xe7E/S15 .... ¥ 89,800 より
PC-9821As2/U8W ..... ¥ 38,800 より
PC-9821Ap/M2 ...... ¥ 22,800 より
PC-9821Bp/U8W ... ¥ 44,800 より
PC-9821BA/U2 .... ¥ 29,800 より
PC-9821BX/U2 .... ¥ 29,800 より
PC-9821Cf/S3 .... ¥ 89,800 より
PC-9821Cu13/EA .... ¥ 138,000 より
PC-9821Nf/340W ...... ¥ 99,800 より
PC-9821La10/5A .... ¥ 128,000 より
PC-9821Ls150/S14D ..... ¥ 218,000 より
PC-9821Nr15/S14F ... ¥ 198,000 より
PC-9821Nr13/D10A .. ¥ 168,000 より
PC-9821Ne2 .... ¥ 72,800 より
PC-9821Ne3/5 .... ¥ 98,000 より
PC-9801NA120/C . ¥ 49,800 より
PC-9801T/F51 .... ¥ 19,800 より
PC-9801NA/C .... ¥ 39,800 より
DynaBook TECRA .. ¥ 299,000 より
DynaBook SS4750 .... ¥ 88,000 より
Libretto CTA .... ¥ 128,000 より
PRESARIO 4130 ..... ¥ 158,000 より
PRESARIO 9650 ..... ¥ 139,800 より
PROLINEA 5120 ..... ¥ 99,800 より
HINOTE CT475 .... ¥ 69,800 より
Aptiva530 .... ¥ 74,800 より
AptivaH55 .... ¥ 138,000 より
AptivaT95 .... ¥ 188,000 より
AptivaB75 .... ¥ 159,800 より
Think Pad 530CS-7FV ... ¥ 88,800 より
Think Pad 380D2AJ ... ¥ 258,000 より
MN-7760(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ) ... ¥ 299,800 より
FMV-5166T(P166) ..... ¥ 99,800 より
FMV-S21673 .... ¥ 158,000 より
FMV-5DS1(P100) .... ¥ 98,000 より
FMV-57D4S4B .... ¥ 79,800 より
FMV-590T2SP850C .. ¥ 59,800 より

CRT

CPD-17SF8(ｿﾆｰ17") . ¥ 49,800 より
RD-17GX(三菱 17") .... ¥ 49,800 より
KM173(NEC17") .... ¥ 44,800 より
KM153R(NEC15") ..... ¥ 28,800 より
KM153R(NEC15") ..... ¥ 28,800 より
KM151(NEC15") .... ¥ 24,800 より
FLEXSCAN E57T(ﾅﾅｵ). ¥ 59,800 より

プリンター

PC-PR201/65 .... ¥ 23,800 より
PC-PR201/65A .... ¥ 25,800 より
PC-PR201/80LA .... ¥ 29,800 より
PC-PR201/87LA .... ¥ 34,800 より
VP-1000 .... ¥ 15,800 より
VP-1047 .... ¥ 28,800 より
VP-2601 .... ¥ 19,800 より
PC-PR820/3 .... ¥ 39,800 より

デスクトップ用メモリ

EAB-4000 .... ¥ 4,600より
EAB-8000T .... ¥ 9,800より
FA34-8M .... ¥ 7,800より
72ﾋﾟﾝ4MSIMM .... ¥ 3,800より
EMF-4M .... ¥ 1,600より
72ﾋﾟﾝ8MSIMM .... ¥ 4,800より
NE-SIMXA-4MX2 .... ¥ 4,400より
DIMM168-32M .... ¥ 11,800より
EMH-E64M .... ¥ 29,800より
FMV-PM32S .... ¥ 12,800より

ノート用メモリ

ENP-8M .... ¥ 3,800 より
NB64-8M .... ¥ 5,800 より
SDIM646T-32M .... ¥ 15,000 より
NB64-64ME .... ¥ 29,800 より
EN8-32M .... ¥ 15,800 より
ADV-P2DR16M .... ¥ 6,800 より
VEM32MTP760ED .... ¥ 15,800 より
VEM16M31UJ .... ¥ 6,800 より
VND-16MG .... ¥ 6,800 より

その他

スキャナー
CBN-CS .... ¥ 29,800 より
HP SCANJET 5P .... ¥ 21,800 より
GT-5000WINP(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ) ¥ 24,800 より
GT-6000(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ) ¥ 25,800 より
GT-8500(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ) ¥ 39,800 より
IX-4015(400dpi.A4) 98ｷｯﾄ付 .. ¥ 24,800 より
JX-250W3(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ) ¥ 32,800 より
NS-40CLC(ﾊﾝﾃﾞｨ) .... ¥ 12,800より
ASC-1200(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ) ..... ¥ 19,800より

ハードディスク
HD170R2 .... ¥ 12,800 より
SHD-B240 .... ¥ 10,400 より
SHD-B340 .... ¥ 12,800 より
SHD-B540 .... ¥ 15,800 より
INTER BR-270 .... ¥ 14,800 より
INTER 240B .... ¥ 9,800 より
BLT-N120 .... ¥ 8,800 より

MO·CD·FD·DVD
SD-3000(DVDﾋﾞﾃﾞｵﾌﾟﾚｲﾔｰ) .... ¥ 49,800より
LMO-400(128/230) .... ¥ 29,800より
PC-9831-MF2(外付5"FDDX2) .... ¥ 8,000 より
PC-9831-VM2(外付3.5"FDDX2) ... ¥ 9,800 より
PC-FD312(外付3.5"FDDX2) .... ¥ 9,800 より
PC-FD512(外付5"FDDX2) ... ¥ 8,800 より
PC-FD511(外付5"FDDX1) ... ¥ 4,800 より

ODP
PK-ND50(Ne2,Nd用2倍速CPU) ¥ 4,800より
PK-ND75(Ne用3倍速CPU) .. ¥ 5,800より
HDX-32B(BXﾖｳ3XODP) .... ¥ 10,800より
HAS-33TG(486SXﾖｳ3倍速CPU) ..... ¥ 12,800より
JBOXDX4ODP100 .... ¥ 12,800より
JBPODPMT66X166 ...... ¥ 19,800より

モデム・通信機器
ME2814B(ﾓﾃﾞﾑのみ) .... ¥ 2,800 より
ME5614B .... ¥ 12,800 より
HP J2601B .... ¥ 54,800 より
REX5568 .... ¥ 7,800 より
PCLINK TA212 .... ¥ 4,800 より
TA777 .... ¥ 4,800 より

各種ボード・他
ULTRASOUND MAX ...... ¥ 9,800 より
9801-86(FM/PCM音源) ¥ 12,800 より
AS KEYBOAD SON ..... ¥ 7,800 より
PC-9821N-U05(3×CD) ..... ¥ 44,800 より
ﾉｰﾄｵｰｹｽﾄﾗ MIDI .... ¥ 8,900 より
FKB-106W(ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ) .... ¥ 6,800 より
PC-9821N-U05(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ) ...... ¥ 44,800 より
EP-Bｶｾｯﾄ(A4ｶｾｯﾄ) .... ¥ 8,800 より

PCカード
MSC-110(SCSI2ｶｰﾄﾞ) . ¥ 6,800 より
PCSC-98(SCSIｶｰﾄﾞ) ...... ¥ 7,800 より
LK-RJ100A(SCSIｶｰﾄﾞ) .. ¥ 6,800 より

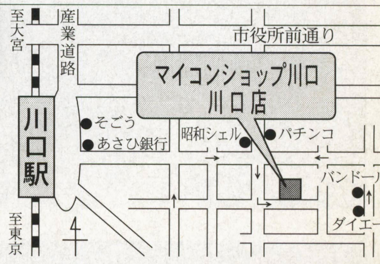
全商品 リフレッシュ済

中古及び新品高額買取致します！
来店即金換金ＯＫ！
出張買取りも行っています。台数は一台でもＯＫ。
周辺機器も高額買取り致します。
まずはお電話を！

掲載商品は在庫のごく一部です。
お探しの商品がございましたらＴＥＬ又はＦＡＸにてお問い合わせ下さい。
万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は６カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222 -8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)



川口市本町2〜6〜25
TEL．048〜225〜2500

現金書留

郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。
書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
（中古）〒332　埼玉県川口市本町2-6-25
（新品）〒331　埼玉県大宮市上小町468-3

クレジット（新品のみ）

申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料（%）	2.0	2.3	2.5	3.0	3.5	4.5	5.5	6.5	7.5	10.5	11.0	15.0	16.0	20.0	21.0

松戸市東平賀２３９
ＴＥＬ：0473-46-0401
ＦＡＸ：0473-30-4776

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院　PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校]　〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28　■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科　☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース

■C言語ゲームプログラミングコース

■アセンブラゲームプログラミングコース

■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生学校見学会実施中!

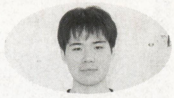
速報! ゲーム会社内定者続々!

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制　**江上清香**さん

この度(株)ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。コンピューターの「コ」の字も知らない私でしたが、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校の良いところは、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、質問にこたえてくれることです。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制　**藤木　亮**くん

このたび(株)セガ・エンタープライゼスよりグラフィッカーとして内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制　**坂井真志**くん

このたび(株)コンパイルにプログラマーとして内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

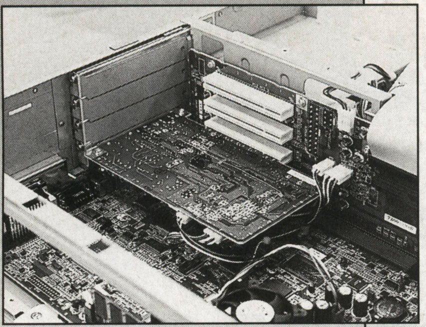
大阪ゲームデザイナー学院

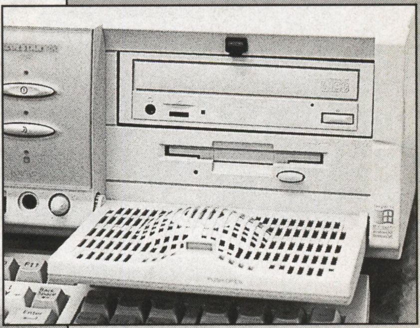
大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

特集

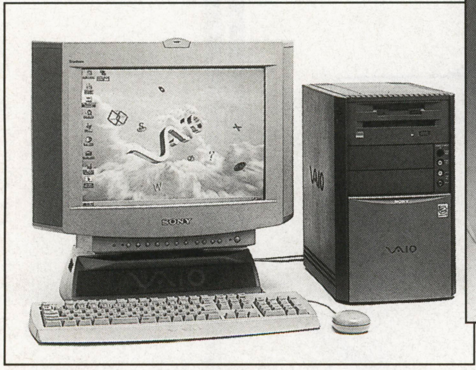


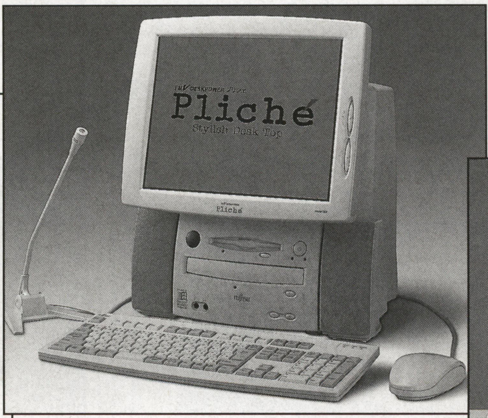


PentiumII・MMX・DVD・AGP・USB ポイントはコレ!

最新パソコン賢(買)い選びかた

ショップ特価情報満載！





ボーナス商戦をにらんで，各メーカーからパソコンの新モデルが続々と登場しています。この冬は，ビデオ編集機能やインターネットへの簡単接続など，豪華な機能を持ちながら，低価格を実現したモデルや，1998年春に発売が予定されている基本ソフト，Windows98に焦点を当てたモデルなどが主流になっています。

パソコン購入は，決して安い買い物ではありません。そのためにも，パソコン選びで失敗はしたくないですね。

今回の特集は，この冬に発売された最新パソコンを大紹介。それぞれの機種のポイントがすぐにわかります。また，パソコンをこれから買う人のために，パソコンの基礎知識も解説。さらに，各パソコン・ショップがベーマガ読者だけに提供する，オススメ最新パソコンの組み合わせ特価品を掲載しています。特集を読んで，あなたの欲しいパソコンを見つけましょう！

パソコン初心者のキミにも絶対わかる！

1998年新春 パソコン最新基礎知識

いまやパソコンは，日進月歩ならぬ秒進分歩の勢いでどんどん進歩しています。また，そういった進歩の過程において，周辺機器も最新のテクノロジーを搭載し，新しい規格や用語などもたくさんでてきています。

ここでは，パソコンに関する最新の技術や用語など，基本的な部分も含めて紹介していきたいと思います。みなさんも，自分のパソコンのスペックをもう一度見直してみてはいかがでしょうか?

パソコンはいくつのパーツからできている？

パソコンは基本的には，機能の大部分を集約させ，さまざまな処理を行なう“本体”，ユーザーからの命令を本体へ伝える“入力機器”，そしてその結果を出力してユーザーに伝える“出力機器”と，大きくわけてこの3種類から成り立っています。

構成されるパーツはもちろんこれだけではありませんが，おおまかな目安として，この三つがそろっていることが基本です。

入力機器

入力機器として一般的なのは，キーボードとマウス。マウスは，形状がネズミに似ていたことから名付けられた，平面上の手の動きをダイレクトに伝えるアナログ的な入力装置。アプリケーション・ソフトの起動や範囲の指定，ファイルの移動など，直感的な操作でパソコンの作業が進められます。

一方キーボードは，ユーザーからの命令などを，文字として直接入力できる装置です。ワープロ・ソフトの文字入力や，プログラムを組むときには欠かせません。

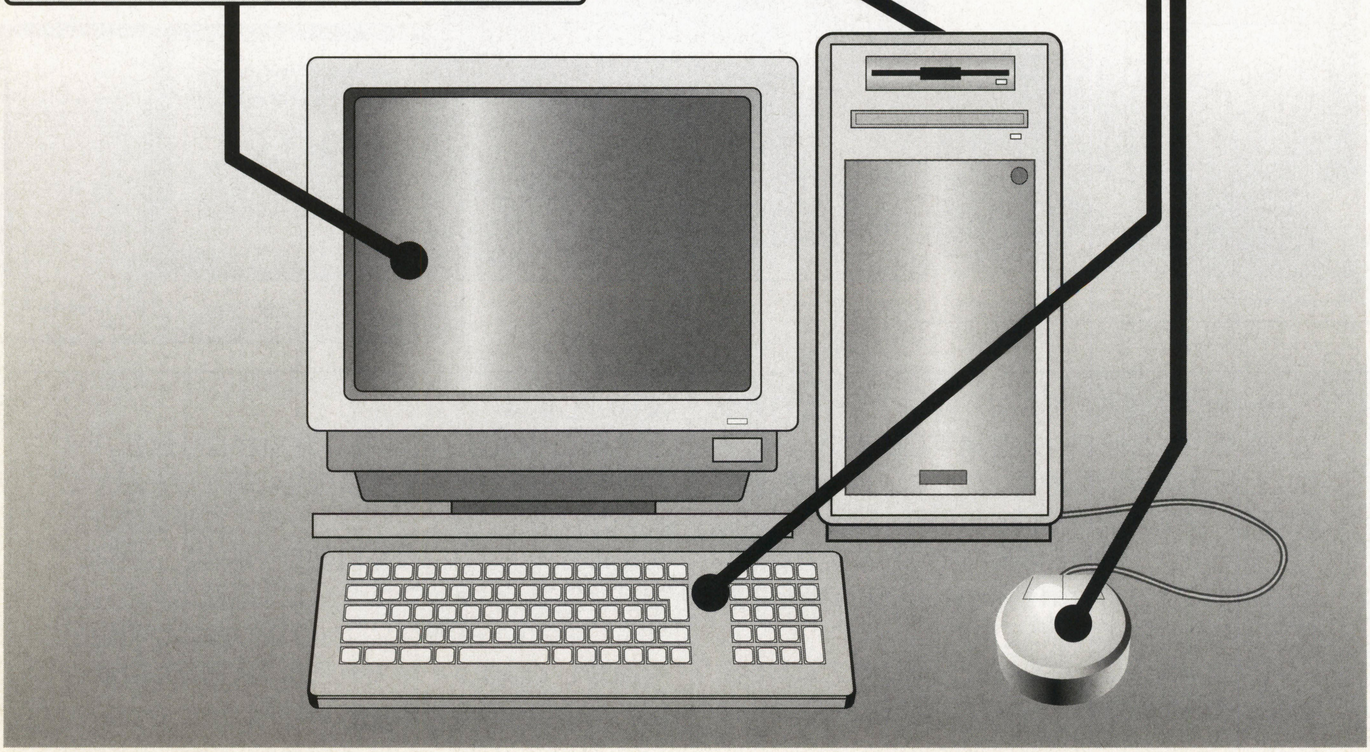
出力機器

プリンタも一種の出力機器ですが，パソコンの出力機器として最低限なくてはならないのがディスプレイ。パソコンの作業状況や入力結果をつねに表示する，パソコンでの作業になくてはならない存在です。

最近は，大きくて重いブラウン管のディスプレイに代わって，薄くて軽量の液晶ディスプレイに人気が集まっています。

本　体

つぎのページで説明する八つの要素から構成されています。



パソコン本体部分の構成を知ろう！

(7) ビデオカード

ビデオカードは，データをディスプレイへ表示するための装置。

カタログなどにある"△△×△△ドット（○○万色）"という数字は，そのボードが表示できる解像度（ドット数）と色数を示しています。それらはボード上のVRAM（ビデオRAM）の容量に依存しており，容量が多いほど高解像度で発色数の多い表示が可能になります。

現在は，3D描画機能を備えたビデオカードが主流です。

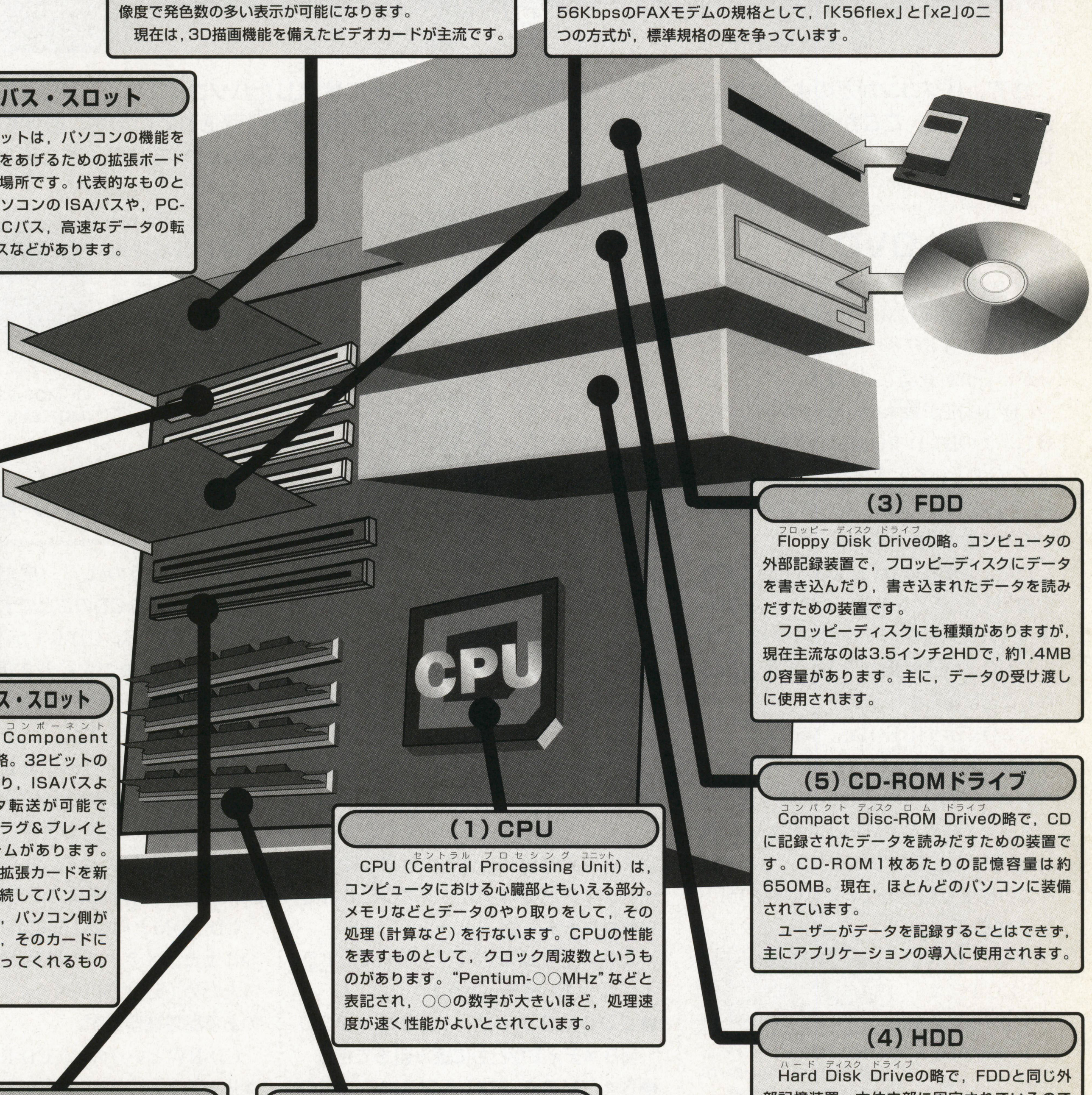
(8) FAXモデム

MODEMは"MOdulator-DEModulator"の略で，直訳すると"変復調装置"。パソコン通信やインターネットを楽しむために必要になります。コンピュータ（デジタル）と電話回線（アナログ）の間に置かれて，パソコンからのデジタル信号と，電話回線のアナログ音声信号を相互変換します。

データの転送速度は，1秒間に何ビットの容量が送受信できるかを示す"bps"（ビット／秒）という単位で表します。現在，56KbpsのFAXモデムの規格として，「K56flex」と「x2」の二つの方式が，標準規格の座を争っています。

(6) 拡張バス・スロット

拡張バス・スロットは，パソコンの機能を追加したり，性能をあげるための拡張ボードを接続するための場所です。代表的なものとして，DOS／VパソコンのISAバスや，PC-9800シリーズのCバス，高速なデータの転送が可能なPCIバスなどがあります。



(3) FDD

Floppy Disk Driveの略。コンピュータの外部記録装置で，フロッピーディスクにデータを書き込んだり，書き込まれたデータを読みだすための装置です。

フロッピーディスクにも種類がありますが，現在主流なのは3.5インチ2HDで，約1.4MBの容量があります。主に，データの受け渡しに使用されます。

(6-2) PCIバス・スロット

Peripheral Component Interconnectの略。32ビットのデータバス幅があり，ISAバスよりも高速なデータ転送が可能です。PCIには，プラグ&プレイという便利なシステムがあります。これは，対応した拡張カードを新しくPCIバスに接続してパソコンの電源を入れると，パソコン側が自動的に認識して，そのカードに適した設定を行なってくれるものです。

(5) CD-ROMドライブ

Compact Disc-ROM Driveの略で，CDに記録されたデータを読みだすための装置です。CD-ROM1枚あたりの記憶容量は約650MB。現在，ほとんどのパソコンに装備されています。

ユーザーがデータを記録することはできず，主にアプリケーションの導入に使用されます。

(1) CPU

CPU（Central Processing Unit）は，コンピュータにおける心臓部ともいえる部分。メモリなどとデータのやり取りをして，その処理（計算など）を行ないます。CPUの性能を表すものとして，クロック周波数というものがあります。"Pentium-○○MHz"などと表記され，○○の数字が大きいほど，処理速度が速く性能がよいとされています。

(4) HDD

Hard Disk Driveの略で，FDDと同じ外部記憶装置。本体内部に固定されているので持ち運びには向きませんが，より多くの記憶容量を誇っています。記憶容量は，数GB（ギガバイト＝10^9バイト）のものが主流です。

高速データ転送が可能で，Windowsのシステムやアプリケーションはここに記録されます。

(6-1) ISAバス・スロット

Industry Standard Architectureの略で，16ビットの幅をもつデータバスです。データの転送速度が低いため，高速な処理を必要としないサウンド・カードなどを接続するときに利用されます。

(2) Memory（メモリ）

メモリは，コンピュータが作業をしている間，一時的にデータなどを保存しておく場所です。パソコンでよく登場するメモリがRAM（Random Access Memory）で，読み書き可能なメモリを指します。"メモリ□□MB"というように表記され，数字が大きいほど一度にたくさんのデータを保存することができます。

“知らない”では済まない購入ポイントはコレ！

最新技術知識を身につけよう

さて，パソコンがどのような構造をしているか理解できたところで，ここからはいよいよ“最新技術”の紹介をしていきます。

この冬に登場したパソコンには，これまでにない新機能や新周辺機器が内蔵されています。最新技術知識を身につけて，後悔しないパソコン購入をしましょう！

DVD

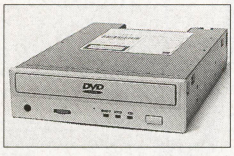
最近，CD-ROMドライブに代わって“DVD-ROMドライブ”を搭載したパソコンがいくつか登場しています。

CD-ROMが最大650M(メガ)Bなのに対し，このDVD-ROMは，4.7G(ギガ＝千メガ)Bという大容量を誇ります。つまり，CD-ROM7枚以上もの容量を持っているのです（片面の場合）。

ただし，現在はDVD-ROMという媒体を使用したソフトがないため，もっぱら従来のCD-ROMの再生や，DVD-VIDEOという映像ソフトの再生に使われることになるでしょう。

このDVD-VIDEOは，“MPEG2”という規格で圧縮されています。そのため，パソコンで再生するには，圧縮されたデータをもとにもどすMPEG2デコード（伸長）ボードが必要になります。

この特集で紹介しているDVD-ROMドライブ搭載パソコンは，すべてMPEG2デコード・ボードがセットになっています。



▲DVD-ROMドライブでは，通常のCD-ROMとDVD-ROMを読むことが可能

AGP

AGPは，ビデオカードを接続するための専用のバスです。

これまでは，主にPCIバスを使ってビデオカードを接続していました。しかし，最近のビデオカードの高速化にPCIバスが対応できなくなってきたため，このAGPというバスが新たに設計されました。

今のところ，AGPとPCIでは目立った速度のちがいはないようですが，将来的にはビデオカードの接続にはAGPが主流になるといわれています。

▲AGPを搭載したエプソンダイレクトのパソコン『Endeavor Pro-330L』

MO

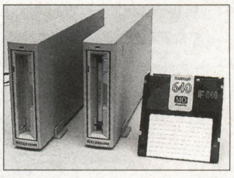
MOとは，“光磁気”ディスクのことを指します。128M～640MBと大容量ながら，フロッピーディスクのように読み書きが可能なメディアです。

主に，フロッピーディスクには入らないような大容量データの受け渡しや，ハードディスクのバックアップなどの用途に使われます。

現在の主流は3.5インチのMOで，ドライブはつぎの種類があります。

- **230MBタイプ：128M／230MBメディアがともに読み書きできる**
- **640MBタイプ：128M／230M／640MBのメディアを読み込みできるが，一部ドライブで128MBの書き込みができないものもあるので注意**

MOは構造的に，書き込みを行なうとき「消去してから書き込む」という手順を踏みます。そのため，書き込みが遅いといわれていましたが，現在ではOW（Over Write）と呼ばれる技術によって，高速書き込みが可能になりました（OW対応のドライブ＆メディア使用時）。



▲アイ・オー・データ機器の『MOF-230／SPCI』と『MOF-640／SPCI』

CD-R（CD-RW）

CD-Rというのは，「一度だけ」書き込むことが可能なCDのことです。

書き込みには，CD-RドライブとCD-Rメディアが必要です。書き込んだCD-Rのメディアは，一般のCD-ROMドライブで読むことができます。

また，メディア自体に書き込みができるのは1回だけなのですが，容量が残っている場合には追加で書き込むことが可能です。これによって，見た目では書き換えできるような感覚で使えます。

CD-ROMと同様に650MBの容量を持つことと，メディアの単価が急速に下がったため（実売250円くらい），最近人気のある周辺機器です。

CD-RWというのは，CD-Rと同じく書き込むことのできるCDなのですが，現在のところ一般のCD-ROMドライブでは読むことができません。

ただし，CD-RWのメディアは内容をすべて消して書き直しをすることが可能なため，使い終わったメディアを再利用することができるというメリットがあります。

CD-RWのドライブは，CD-Rドライブとしても使用可能です。

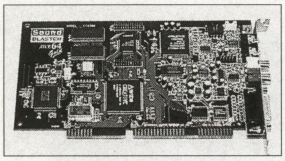
CD-R，CD-RW両方を扱えるCD-RWドライブ『MP6200S』(リコー)

WaveTable

パソコンのサウンド機能には，CDのようにデジタル記憶された音の信号を再生する“PCM音源”と，主に楽器の音を複数使って音楽を奏でる“WaveTable音源”“FM音源”などがあります。

WaveTable音源とFM音源では，WaveTable音源のほうが同時に発音可能な音の数が多く，より楽器らしい音を表現できるようです。

スペックなどの表記として，サウンド・ボードの標準といえる『SoundBlaster 16』や『SoundBlaster Pro』互換となっているものは，PCM音源＋FM音源で構成されています。また，上位機種の『SoundBlasterAWE32』や『SoundBlasterAWE64』は，これに加えてWaveTable音源も搭載しています。



▲多彩な音源を装備した『SoundBlasterAWE64』

MMX／PentiumⅡ／互換CPU

現在主流となっているCPUは，インテル社の『MMXテクノロジPentiumプロセッサ』(MMX対応Pentiumと表記)と，『PentiumⅡプロセッサ』です。

MMX対応Pentiumは，従来のPentiumにMMX対応命令を追加したもので，MMX対応ソフト(ソフトウエア・シンセサイザやゲームなど)において高速な動作が期待できます。

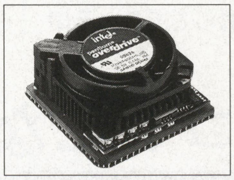
これに対し，PentiumⅡは『Pentium Pro』にMMX対応命令を追加し，PentiumProの弱点だった16ビット・プログラムの遅さを改善した，超高速CPUです。

PentiumⅡは，2次キャッシュをCPUと同じパッケージの中に収めているため，マザーボードに2次キャッシュを搭載していたときよりもキャッシュのアクセスが高速化されています。

また，これらインテルのCPUの他に，同じ命令を実行できるように設計された“互換CPU”と呼ばれるものも存在します。今回紹介するパソコンの一部が搭載している AMD社の『K6』は，Pentiumと同じスロットに搭載可能ながら，

●32ビット・プログラムの高速化
●MMX命令に対応

という点でコスト・パフォーマンスが高いといわれています。



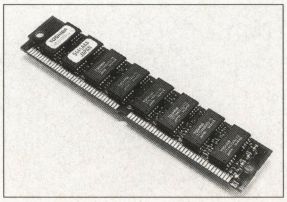
▲通常のPentium搭載マシンをMMX対応Pentiumマシンに変えるODP

SIMMとDIMM／EDO DRAMとSDRAM

多くのパソコンは，小さなボードの形でメモリを取り付けます。この方式として，“SIMM”や“DIMM”という異なる規格があります。SIMMやDIMMの中にも，さらにピンの数などで種類がありますが，今回紹介しているような製品では，72ピンSIMM，168ピンDIMMが使われています。

72ピンSIMMは32ビット単位のアクセスのため，Pentiumなどの64ビット・アクセスをするCPUの場合には，2枚単位でしか差し替えができません。これに対して168ピンDIMMの場合は64ビット・アクセスとなっているため，1枚ずつ増設することができます。

また，SIMMなどのボードに搭載しているメモリのチップ自体の種類として，“EDO DRAM”や“SDRAM”などというちがいも存在します。



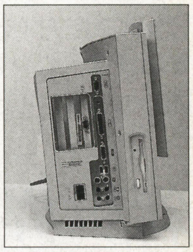
▲メモリは，このような小さなボード上に搭載されている。これは72ピンSIMM

EDO DRAMは通常のDRAMを高速化したものですが，SDRAMはクロックに同期させることで，さらに高速なアクセスが可能となっています。

USB

USBは，さまざまな周辺機器を同じ端子に接続できるようにするための規格です。

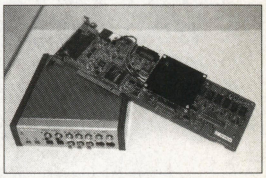
キーボードやマウスなど，専用の端子に接続していた周辺機器も，USB対応であれば端子を選ばずに接続できるようになります。



▲最近のいくつかのパソコンには，USB端子が搭載されている

IEEE1394

100～400Mbpsというように，非常に高速な転送の規格です。現在のところ，DV方式のデジタル・ビデオを接続して，パソコンとビデオの間でリアルタイムに動画を転送するという使われかたをしています。

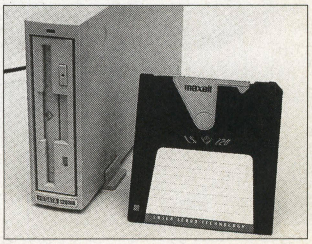


▲カノープスのDVノンリニア編集システム『DVREX-M1』は，1月末発売予定

LS-120

LS-120は，120MBという大容量を実現したFDの規格です。

このLS-120のドライブでは，120MBのフロッピーディスクだけでなく，従来の1.4MBのフロッピーディスクの読み書きも行なうことができます。



▲LS-120ドライブ『FDS-120』(アイ・オー・データ機器)

話題の最新パソコンを見逃すな！

冬のNEWモデル・ラインナップ

話題のPC98-NXにはじまり，この冬に登場したパソコンはマルチメディア機能を強化したモデルが中心となっています。CPUは，ほとんどのモデルがMMX対応Pentium，もしくはPentium IIを搭載しており，その処理速度は向上する一方です。

ここからは，みなさんが気になる最新パソコンをドーンと大紹介。この紹介記事を読んで，最新パソコンの特徴をばっちりつかんでください。

新世界標準パソコンになる素質十分！

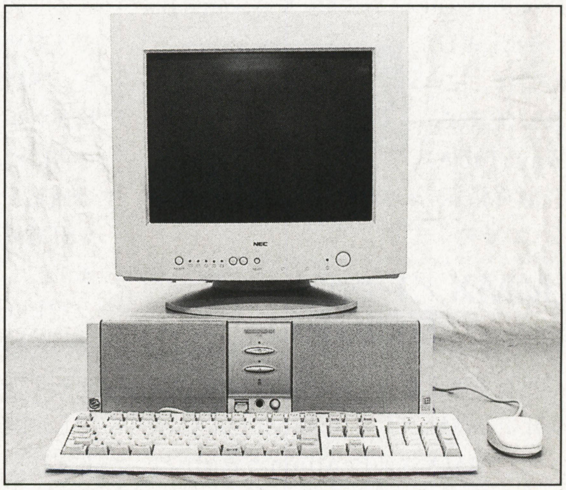
NEC

PC98-NXシリーズ

1997年10月発売

ValueStar NX
VS16C／S5　価格268,800円〜

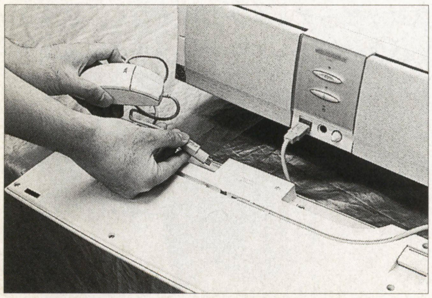
■問い合わせ先
NECパソコンインフォーメーションセンター　0120-60-9821
■ホームページ　http://www.nec.co.jp/



わかりやすいマニュアルで パソコン初心者も安心

インテルとマイクロソフトが提唱する，次世代パソコンの標準規格“PC97／98システム”に準拠した，まったく新しいパソコン『PC98-NX』（以下NXと略）が，NECから登場しました。ユーザーは，デスクトップやノートタイプなど，計26機種200モデルものラインナップから，用途や予算に合わせて機種を自由に選択できます。

今回紹介するValueStar（バリュースター） NXでは，6機種20モデルを用意。PC-9800シリーズのValueStarシリーズ同様，パソコンがはじめての人でも手軽に作業ができるよう，使いやすさに重点を置いた設計がされています。設置や起動，機器の増設など，目的別に用意された7冊のマニュアルは，イラストや画面写真を多用し，親切でわかりやすく，BIOSも日本語で表示されています。



《写真1》マウスは，キーボード底の専用コネクタに接続する。まちがえて本体にコネクタを探さないように！

気になる PC-9800シリーズ との互換性は…？

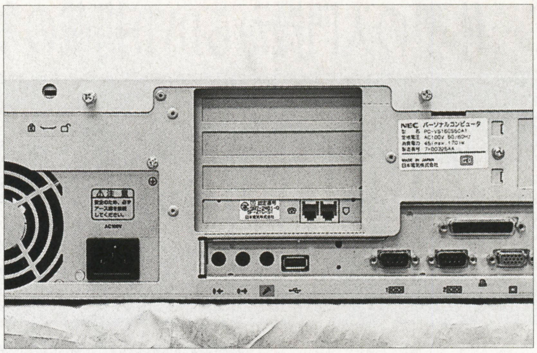
PC98-NXシリーズは，PC-9800シリーズとの互換性を省いているため，PC-9800シリーズ専用のDOSソフトは，残念ながら動作しません。

逆に，DOS／Vパソコンのソフトは，一部で動作することを編集部で確認しました。ですからPC98-NXの購入は，PC-9800を買い換えるというより，新たにDOS／Vパソコンを購入すると考えたほうがいいでしょう。

キーボードも大幅に変更されています。まず注目したいのは，接続端子がUSB（Universal Serial Bus（ユニバーサル シリアル バス））になっている点。デスクトップ型のNXシリーズでは，前面と背面それぞれにUSB端子が配置されており，キーボードは前面のUSB端子に接続するようになっています。

なお，付属のマウスはキーボード底面の端子に接続するようになっているので，接続するときは注意してください（写真1）。

《写真2》前面に配置された極薄スピーカ。右側のスピーカを開けると，FDDやCD-ROMドライブが使用できる（左側スピーカは固定）



《写真3》本体のカバーは，背面のネジ2本で固定されている。このネジを外せば，カバーが取り外せる

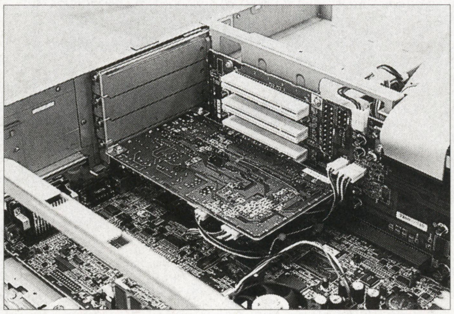
PC98-NXの内部を探る！

ここで，ValueStar NXの入門モデル『VS16C／S5』を参考にして，PC98-NXを分析してみることにしましょう。

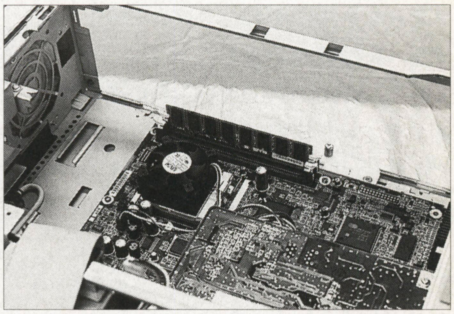
前面パネルには，極薄のステレオ・スピーカが左右に配置されており，右側のスピーカは，上部を押すと手前に開くようになっています（**写真2**）。スピーカを開けると，FDDやCD-ROMドライブが現れました。上から，CD-ROMドライブ，3.5インチFDDという配置になっています。FDDの位置はやや低いため，ちょっと使いづらい印象をうけました。

今度は背面部を見てみましょう。見ると，上部にネジが2本あります。側面にはネジがないので，この2本をはずせば簡単にカバーが取れます。ドライバーを必要としないので，メモリなどを増設する人にはいいですね（**写真3**）。

拡張スロットはすべてPCIスロット。スロット・カバーが四つありますが，VS16C／S5には3スロットしかありません。しかも，うち1スロットはFAXモデムが使用しているので，実質空きスロットは二つだけ。拡張ボードの増設を考えている人は，空きスロットの数に十分注意しましょう（**写真4**）。



《写真4》三つのPCIスロットのうち，一つはFAXモデムボードに占有されている



《写真5》PC98-NXの内部のようす。CPUの奥に見えるのがDIMMスロット。メモリを1枚単位で増設できる

PC-9800シリーズの周辺機器は使用できるのか？

Windows対応の周辺機器であれば，PC-9800シリーズ用でも利用できるようですが，Cバスに接続する拡張ボードなど，機種の特徴的な装備，性能に依存した周辺機器は使えません。それはソフトウエアにおいても同様です。

ケーブルも，同じ種類のコネクタであっても，PC-9800シリーズとは形状が異なるため，ケーブルを使い続けるには変換アダプタを用意する必要があります。使用には確認を忘れないでください。

また，メモリはこれまでのSIMMではなく，DIMM（Dual（デュアル） In-Line（イン・ライン） Memory（メモリ） Modules（モジュール））に変更されているため，メモリも流用ができません。こちらも十分注意しておいたほうがいいでしょう。

新しく登場したPC98-NXシリーズは，これまでのPC-9800シリーズとは一線を画すパソコンであることはまちがいありません。PC98-NXシリーズは果たして新しい標準パソコンとなれるのか，今後の動向が楽しみです。

ValueStar NX VS16C／S5の主な仕様

CPU	MMX対応Pentium-166MHz
キャッシュ（2次）	32KB（CPU内蔵）（256KB）
メモリ（最大）	32MB（SDRAM-DIMM）（256MB）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
HDD	2.1GB
CD-ROMドライブ	最大20倍速（平均14倍速）
ビデオ（メモリ）	CIRRUS LOGIC GD5465（2MB）
FAXモデム	データ部：56Kbps（K56flex）／FAX部：14.4Kbps
サウンド	PCM（ステレオ16bit48KHz），FM音源，ソフトウエアMIDI（GS／GM）
拡張スロット（空）	PCI×3（2）
ディスプレイ／重量	15インチ／15.5kg
外形寸法／重量	430×436×426mm／11.4kg
備考	デスクトップ型／スタンド・マイク付／フラット・パネル・スピーカ内蔵

ディスプレイ一体型の入門機からDVD搭載の多機能マシンまで幅広いラインナップ

富士通

FMV-DESKPOWER(デスクパワー)シリーズ

1997年11月発売

スタンダード・モデル　価格268,000円～
ハイスペック・モデル　価格288,000円～
スペシャル・モデル　価格508,000円～
プリシェ　価格243,000円～

■問い合わせ先
FMインフォメーションサービス　0120-89-4321
■ホームページ　http://www.fujitsu.co.jp/

上級者も満足させる多彩なモデルが魅力

DESKPOWERの魅力は，コスト・パフォーマンスに優れたスタンダード・モデル，高性能を追求したハイスペック・モデル，MOやDVDといった最新の大容量メディアを使用できるスペシャル・モデルなど，用途や予算に応じた多彩なモデルが用意されている点です。付属のワープロ・ソフトも，一太郎／OASYS(オアシス)／Word(ワード)の三つから選択でき，これまでのワープロ・ソフトで作成したファイルもしっかり継承できます。

多彩なラインナップを誇るだけあって，初心者向けのサポートも充実しています。新たに導入された「パソコン便利帳」から，操作に必要な情報を手軽に引きだせる他，パソコンの仕組みやWindows95をゲーム感覚で学べる「かるがるパソコン入門」が添付しています。

全機種に3D描画＆MIDIを対応させたこだわりの作り

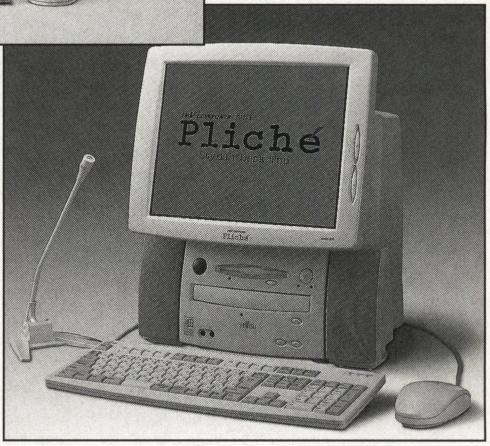
全機種がGS／GM規格に対応したMIDI(ミディ)データを再生可能。さらにサウンドブラスターAWE64搭載モデルなら，極めてクリアな音質を体感できます。

表示機能では，DirectX5対応の高速3Dビデオチップを搭載する他，PentiumⅡ搭載モデルでは，従来にくらべて高速な転送が可能となったグラフィック専用バス“AGP”(Accelerated Graphics Port(アクセサレーテッド グラフィックス ポート))を装備。3D画像の快適な描画を実現しています。

かわいい一体型モデル『プリシェ』も登場

DESKPOWERのラインナップには，液晶ディスプレイ内蔵，ステレオ・スピーカが付属したかわいい一体型モデル『FMV-DESKPOWER プリシェ』が加わっています。CPUには，コストパフォーマンスの高いAMDのK6-166MHzを搭載。丸みをおびたデザイン，設置スペースは従来の2／3，持ち運びが便利なようにグリップが付属など，ホーム・パソコンとしての位置づけをより強くアピール。

さらに，スピーカ・ネットをグレー，ブルー，レッド3色から選択できるなど，ファッション性も備えています。



FMV-DESKPOWERの主なモデルとその仕様

モデル	ハイスペック・モデル	プリシェ
製品名	TⅣ267（ミニタワー型）	model16（一体型）
価格	448,000円	328,000円
CPU	PentiumⅡ-266MHz	AMD K6-166MHz（MMX対応）
キャッシュ（2次）	32KB（512KB）（ともにCPU内蔵）	64KB（CPU内蔵）（256KB）
メモリ（最大）	32MB（SDRAM-DIMM）（384MB）	32MB（SDRAM-DIMM）（32MB）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）	3.5インチ×1（3モード対応）
HDD	4.3GB	1.7GB
CD-ROMドライブ	最大24倍速（平均17倍速）	8倍速
ビデオ（メモリ）	Diamond FIRE GL1000Pro（4MB）	ATI 3D RageLT（2MB）
サウンド	SoundBlasterAWE64	SoundBlasterPro互換
FAXモデム	データ部：56Kbps（K56flex）／FAX部：14.4Kbps	データ部：33.6Kbps／FAX部：14.4Kbps
拡張バス数（空き）	AGP×1(0)，PCI×3(3)，PCI／ISA×1(0)，ISA×1(0)	PCI×2（0），ISA×1（0）
ディスプレイ／重量	17インチ（ダイヤモンドトロン）／21kg	12.1インチTFTカラー液晶
本体外形寸法／重量	210×440×420mm／13kg	316×269×367mm／10kg

キーボード&マウスに新機能を搭載したDVD対応マシン

日本アイ・ビー・エム

Aptiva Sシリーズ

アプティバ

1997年11月発売

Aptiva S57　(ダイレクト価格399,000円)
Aptiva S67　(ダイレクト価格459,000円)

■問い合わせ先　ダイヤルIBM　0120-04-1992
■ホームページ　http://www.ibm.co.jp/

スタイリッシュなデザインでDVDソフトも楽しめる!

パソコン本体とCD-ROMドライブなどのメディア・コンソールが分離したスタイルが特徴のAptiva Sシリーズ。この"スプリットシステム・デザイン"は,今回の新モデルでも継承され,設置スペースを効率よく活用できるようになっています。パソコンを,自由にレイアウトして使いたい人におすすめです。

新モデルでは,『Aptiva S57』,『Aptiva S67』ともにPentium IIを搭載。さらにAptiva S67では,新たにDVD-ROMドライブ,MPEG2ボードが装備され,映画や音楽など,多くのDVDソフトが楽しめるようになりました。

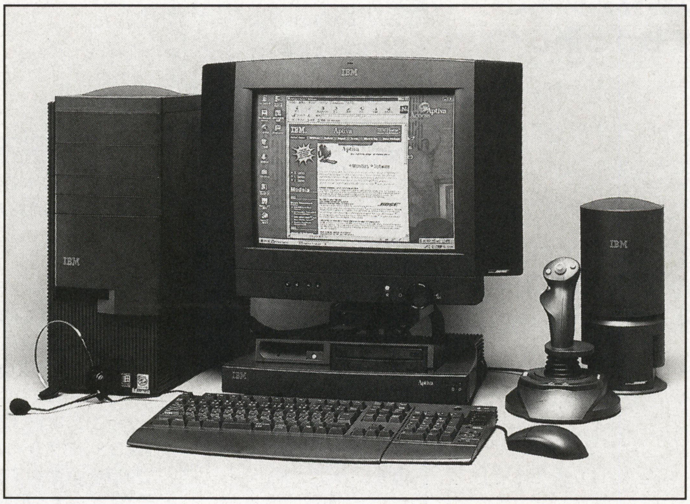
AGP採用で高速描画,BOSEスピーカで重低音も再生!

32ビットのグラフィック専用バス"AGP"(Accelerated Graphics Port)を採用することで,グラフィック・データの高速転送が可能になり,描画性能が向上。

さらに付属のディスプレイ内蔵のステレオ・スピーカは,BOSE社とIBM社の共同開発で,その音質の良さは折り紙つき。重低音を再生する専用スピーカも付属しているので,映画や音楽ソフトを,臨場感あふれるサウンド,なめらかな表示で楽しむことができます。

「新ボタン付キーボード」「スクロール・ポイント・マウス」などを新装備

また,周辺機器を接続するための汎用接続端子,"USB"(Universal Serial Bus)も二つ装備し,外部周辺機器の接続,設定がより簡単に行なえるようになりました。USB対応機器はまだ少ないですが,これからの中心規格になることが予想されるので,あらかじめ標準装備されているのはうれしいですね。



さらにSシリーズでは,IBM社独自の機能を追加したキーボードやマウスを採用しています。

EZボタンやCDボタンを追加した"EZボタン・キーボード"がそれで,これらのボタンを押すことで,アプリケーションの起動や音楽CDの制御ができるようになっています。起動するアプリケーションは自由に決められるので,よく使うソフトを設定しておきましょう。

マウスは,ボタンの中央にマウス・スティックを装備した"スクロールポイント・マウス"。中央のマウス・スティックを操作することで,マウスを動かすことなく,ウィンドウ内の情報をスクロールさせられるようになっています。

モデムも,今回のモデルからは56Kbps(K56flex)の高速通信可能なタイプを採用。インターネットやパソコン通信などで,大容量データのダウンロードに威力を発揮してくれそうです。

Aptiva S67の主な仕様

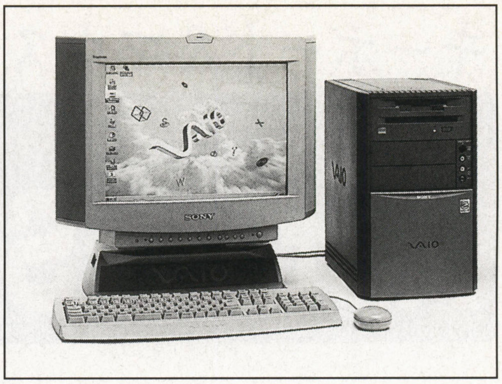
CPU	Pentium II-266MHz
キャッシュ(2次)	32KB(512KB)(ともにCPU内蔵)
メモリ(最大)	32MB(384MB)
FDD	3.5インチ×1(3モード対応)
HDD	6.4GB
CD-ROMドライブ	DVD-ROM(CD-ROM時18倍速)
ビデオ(メモリ)	ATI 3D Rage PRO(2MB)※AGP対応オンボード
サウンド	SoundBlasterPro互換
FAXモデム	データ部:56Kbps(K56flex)/FAX部:14.4Kbps
拡張バス数(空き)	PCI×3(2),ISA×3(1)
ディスプレイ/重量	17インチ/20.5kg
外形寸法/重量	本体:200×445×490mm/20kg メディア・コンソール:387×335×60mm/3.2kg
備考	ステレオ・スピーカをディスプレイに内蔵 重低音再生スピーカ,ジョイスティック付属

VAIOがHDD&メモリ容量をパワーアップ！

SONY VAIO（バイオ）シリーズ

1997年11月発売
PCV-T710MR　オープン価格（実売498,000円前後）
PCV-T510R　オープン価格（実売400,000円前後）

■問い合わせ先　"VAIO"カタログセンター　☎03-5454-0700
■ホームページ　http://vaio.sony.co.jp/



HDD&メモリ容量アップでマルチメディアをもっと楽しく！

VAIOは，同社のデジタル・ビデオカメラやデジタル・スチルカメラと組み合わせることで，さまざまな楽しみかたができるのが特徴。撮影したビデオや写真をパソコンに取り込んでホームページの素材にしたり，TV番組をVAIOで録画するといったことが楽しめます（TV録画はPCV-T710MRのみ）。

これらの機能を使いこなすため，PCV-T710MRでは，HDDを4.3GBから6.4GBへ，標準搭載メモリも32MBから64MBへと，前モデルから各容量がアップ。AGPにも対応して，より作業が快適に進められるようになりました。

さまざまなメディアを統合して扱いたい人には，VAIOはピッタリのマシンといえるでしょう。

PCV-T710MRの主な仕様

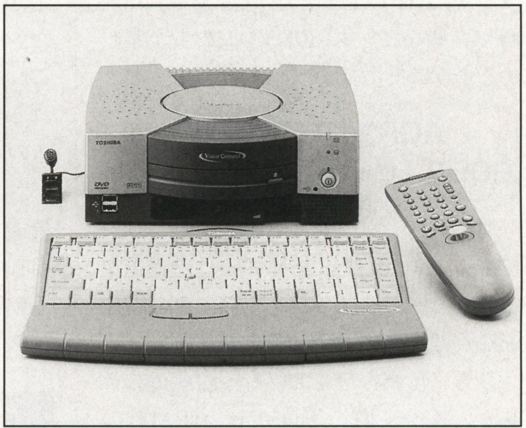
CPU	PentiumⅡ-266MHz
キャッシュ（2次）	32KB（512KB）（ともにCPU内蔵）
メモリ（最大）	64MB（SDRAM-DIMM）（192MB）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
HDD	6.4GB
CD-ROMドライブ	CD-Rドライブ（読みだし8倍速／書き込み2倍速，CD-R FS対応）
ビデオ（メモリ）	ATI 3D Rage PRO（4MB）※AGP対応オンボード
サウンド	SoundBlasterPro互換
モデム	データ部：56Kbps（K56flex）／FAX部：14.4Kbps
拡張バス数（空き）	PCI×3（0），PCI／ISA×1（1），ISA×1（0）
ディスプレイ／重量	17インチ（トリニトロン）／22kg
外形寸法／重量	225×367.9×451.5mm／13.5kg
備考	DV静止画キャプチャ機能装備／TVチューナ，MPEG1エンコーダ・ボード搭載

大画面TVで楽しめるホーム・パソコン

東芝 Vision Connect（ビジョン コネクト） P160X

1997年11月発売　　価格248,000円

■問い合わせ先　東芝PCダイヤル　☎0570-00-3100
■ホームページ　http://pc-ex.toshiba.co.jp/brezza/



ネットサーフィンを簡単操作のリモコンで楽しめる！

Sビデオ&コンポジット出力端子を装備し，TVや液晶プロジェクタ，AV機器を接続できるホーム・パソコン『Vision Connect』が，性能アップして帰ってきました。新モデルP160Xでは，CPUにMMX対応Pentium-166MHzを搭載。マルチメディア・ソフトも軽快に扱うことができます。

リモコン／ワイヤレス・キーボードで，本体から離れた場所でも操作が可能。リモコンには，ワンタッチでインターネットに接続してくれる「インターネット・ボタン」が付いており，初期導入されているWWWブラウザ「インターネット エクスプローラ4.0」を使用することで，より手軽にインターネットを楽しむことができます。

Vision Connect P160Xの主な仕様

CPU	MMX対応Pentium-166MHz
キャッシュ（2次）	32KB（CPU内蔵）（256KB）
メモリ（最大）	32MB（EDO RAM）（64MB）
FDD	オプション
HDD	2GB
CD-ROMドライブ	DVD-ROMドライブ（CD-ROM8倍速）
ビデオ（メモリ）	ATI 3D Rage LT（2MB）
サウンド	SoundBlasterPro互換
FAXモデム	データ部：33.6Kbps／FAX部：14.4Kbps
ディスプレイ	オプション
外形寸法／重量	262×269×88mm／3.9kg
備考	PCカードスロット（TYPEⅡ）×1装備，MPEG2再生機能装備 出力用Sビデオ端子，コンポジット端子装備

カラーCCDカメラを搭載したホーム・パソコン

Panasonic CF-233PDC

1997年11月発売　　本体のみ　価格398,000円
ディスプレイ・セットモデル　価格491,000円

■問い合わせ先　パナソニック パソコン テクニカルサポートセンター
東京☎03-3438-2820　大阪☎06-906-5694　福岡☎092-414-3007
■ホームページ　http://town.hi-ho.ne.jp/p_info/homepcst/

パソコンで動画を楽しむ機能がいっぱい！

『CF-233PDC』は，カラーCCDカメラを標準装備したホーム・パソコンです。CPUには，MMX技術に対応したAMD K6-233MHzを搭載。カラーCCDカメラを活用するための動画／静止画取り込み機能や，インターネットTV電話を楽しむためのソフトなどが用意されています。

取り込んだ画像の保存として，8倍速のCD-ROMドライブとしても使える，PDドライブを装備。650MBの記録容量を持つPDは，大容量の画像ファイルを保存するときに活躍してくれるでしょう。

さらにTVの文字多重放送，字幕放送が楽しめるデータ多重放送対応のTVチューナも搭載するなど，パソコンで動画を楽しむ機能がそろっています。

CF-233PDCの主な仕様

CPU	AMD K6-233MHz(MMX対応)
キャッシュ（2次）	64KB（CPU内蔵）（512KB）
メモリ（最大）	32MB（EDO RAM）（192MB）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
HDD	3.2GB
CD-ROMドライブ	PDドライブ（CD-ROM8倍速）
ビデオ（メモリ）	S3 ViRGE DX（4MB）
サウンド	SoundBlasterPro互換
FAXモデム	データ部：33.6Kbps／FAX部：14.4Kbps
拡張バス数（空き）	PCI×3 (2)，PCI／ISA×1 (1)，ISA×2 (0)
ディスプレイ	オプション（セットモデルあり（17インチ））
外形寸法／重量	191×455×401mm／12kg
備考	カラーCCDカメラ付属，TVチューナ装備

自分だけのオリジナル・パソコンが買える

エプソンダイレクト Endeavor Pro-330L（エンデバー プロ）

1997年11月発売　　価格178,000円～

■問い合わせ先　エプソンダイレクト株式会社　0120-545-101
■ホームページ　http://www.epsondirect.co.jp/

予算に合わせてパソコンの性能を設定

エンデバーのB.T.O（Build To Order（ビルド トゥー オーダー））システムは，用意されたメニューから自由に周辺機器を追加して，ユーザーが用途に合わせて自分だけのオリジナル・パソコンを注文できる，大変魅力的なシステムです。

CPUはPentium IIの中から選択。メモリも，一気に384MBまで増設しておくことができます。付属ソフトは，基本ソフトのWindows95か，WindowsNT4.0のいずれかだけなので，不要なアプリケーション・ソフトでHDD容量をムダ使いすることもありません。

安く新しいパソコンを購入したい人や，はじめから追加機能を加えておきたい人におすすめのシステムです。

Endeavor Pro-330Lの主な仕様

CPU	Pentium II（233，266，300MHzから選択）
キャッシュ（2次）	32KB（512KB）（ともにCPU内蔵）
メモリ（最大）	32MB（SDRAM-DIMM）～（384MB）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）（120MB対応FDDと換装可能）
HDD	2.1GB～
CD-ROMドライブ	24倍速（DVD-ROMドライブと換装可能）
ビデオ（メモリ）	11製品より選択
FAXモデム	オプションで組み込み可能
拡張バス数（空き）	AGP×1，PCI×4，PCI／ISA×1，ISA×2（うち1スロットをビデオカードで使用）
ディスプレイ	オプション
外形寸法／重量	216×425×437mm／12kg～
備考	MO，DVD-ROM，CD-Rドライブなど追加可能

※ お詫びと訂正　'97年12月号の特集39ページで紹介した，富士写真フイルムの製品『DS-30』の価格に誤りがありました。正しくは79,800円です。読者をはじめ関係者のみなさまにご迷惑をおかけしたことをお詫びするとともに，ここに訂正させていただきます。なおDS-30は，前モデルDS-20をベースに，3倍ズームやオート・フォーカス機能を装備した，最先端のデジタル・スチルカメラです。

ベーマガ電脳市場スペシャル

全国パソコン・ショップ お買い得 パソコン+周辺機器 セット特価情報

読者のみなさん，明けましておめでとうございます。パソコンも新機能を搭載した新製品がぞくぞくと発売されました。買い換えを考えている人や，はじめて購入を予定している人なども多いと思います。そんな人たちに向け，ここでは全国のパソコン・ショップが独自のおすすめセット商品を取りそろえてくれました。新品から中古品，パーツなど，盛りだくさんな内容になっています。48ページからの「バイヤーズガイド」とあわせてご覧ください。

なお，価格の変更や品切れの場合などありますので，電話などで確認してから購入してください。

注：ここに掲載されている特価は'97年11月18日現在のものです。

マイコンショップ川口

〒332 埼玉県川口市本町2-6-25
TEL 048-222-8655 FAX 048-225-8655

セールスポイント

パソコン本体，周辺機器については中古，アウトレット，新品と三つのジャンルにわけて取り揃えており，幅広いユーザーのニーズにお応えできるよう努力しております。

《バーゲン情報》
常に商品を低価格でご提供できるように心掛けていますが，とくに新商品に関しては，どこにも負けないディスカウントができるようにしております。

■98クラシック セット

Windowsの基本となったMS-DOSをこのパソコンで勉強し，また本体を分解してパソコンの基本を理解するための教材として最適です。

特価19,800円

・パソコン本体
NEC PC-9801FX/U2
CPU：486SX-16，メモリ：1.6MB，FDD：3.5インチ×2

・ディスプレイ
NEC PC-KD854 or PC-KD853
14インチ

コンピューターの おっと

〒101 東京都千代田区外神田3-16-17 住吉ビル4F
TEL 03-5256-3801 FAX 03-5256-3850

セールスポイント

とにかくベーマガ・ユーザーにはもってこいの店。土・日・祭日は，新品・中古・パーツを探しに来店する人でいっぱいです。

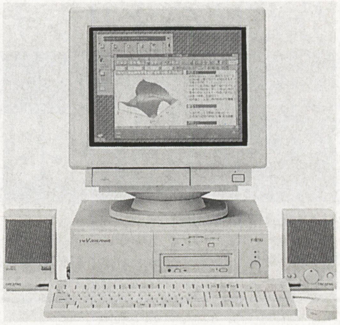
《バーゲン情報》
DX2クラス1,980円～という超特価本体が大人気。Macも本体1,980円～あり。デジカメ，ワープロが年末大特価になっています。

■FMV499D3Gセット

とりあえず，Windows95を使ってみたい人に最適。

特価59,800円

・パソコン本体（中古）
富士通 FMV499D3G
基本OS：Windows95，CPU：DX4-100，メモリ：16MB，HDD：500MB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：2倍速，ディスプレイ：15インチ（分離型）



コンピュータバンク

〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
TEL 03-3797-1221 FAX 03-3797-1220

セールスポイント

安心と信頼のシステムでお客様をしっかりサポート。新品はもちろん中古品も保証付き。より良い品を格安でご提供いたします。

《バーゲン情報》
下取りセール実施中。少ない予算でアップグレードができます。

■PC-9801DX/U5 TV付ディスプレイセット

PC-9801用ソフトを活用したい人に。テレビも見られるディスプレイ（ビデオ入力付・ゲーム機対応）を組み合わせたセットです。

特価33,000円

・パソコン本体（中古）
NEC PC-9801DX/U5
CPU：80286-12MHz，メモリ：640KB，HDD：40MB，FDD：3.5インチ×2

・モニタ（中古）
NEC PC-TV354
15インチ，TV機能，ビデオ入力，リモコン付

ロケットPCアウトレット

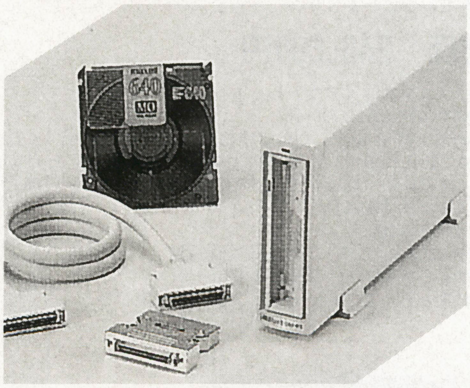
〒101　東京都千代田区外神田1-16-1
TEL 03-3257-0036　FAX 03-3257-0394

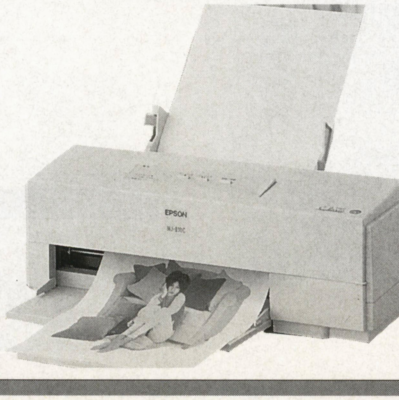
セールスポイント
アウトレット商品大量在庫あり。
通信販売できます。

■FMVでマルチメディア！ セット

特価　233,380円（税，送料別）

・パソコン本体（アウトレット）
富士通 FMVS21653
基本OS：Windows95，CPU：Pentium 166MHz，メモリ：16MB，ディスプレイ：15インチ（CRT）
・モデム（アウトレット・中古）
富士通 FM2814W
・スキャナ（アウトレット）
EPSON GT-5000WINP
・MO（アウトレット）
アイ・オー・データ機器 MOF-640
・プリンタ（アウトレット）
EPSON MJ-810C
・マウスパッド（新品）





パシフィックネット

〒144　東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル4F
TEL 03-3733-1441　FAX 03-3733-1440

セールスポイント
デスクトップから周辺機器まで，98・MAC・DOS/Vを中心に豊富な品揃え。しかも中古パソコン店最大級の面積330㎡のフロア。

《バーゲン情報》
1月3日から4日にご来店の方に，福袋プレゼントがあります（数に限りあり）。

フリーウェイ

〒120　東京都足立区千住中居町8-1
TEL 03-5244-7688　FAX 03-5244-7695

■PC-KIT（仮称）

DOS/Vパソコン，パーツなどを扱っている大手商社，フリーウェイが企画したパソコン組み立てキットです。DOS/Vパソコン登場以来の経験とノウハウを活かし，低価格で高性能，しかも安定性のあるパーツを集めキット化しました。初めてパソコンを組む人でもチャレンジOK！組み立てマニュアル付きで，教材などとしてもご利用いただけます。

特価　99,800円

・パソコン本体
FreeWay PC-KIT（仮称）
基本OS：Windows95，CPU：MMX　Pentium 166MHz，メモリ：16MB，HDD：1.6GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：8倍速

I/OPLAZA北店
オリジナルDOS/V ¥99,800-より
お客様の希望に応じてパーツの変更もできます！
Win、MACトラブルシューティング
ご希望の方は下記まで！
HP. www. phoenix-c. or. jp/ioplaza
北海道札幌市北区北31条西5丁目萩中ビル1F
TEL (011) 727-9886 FAX (011) 700-5588

若松通商 L PLAZA

〒101　東京都千代田区外神田1-15-16　ラジオ会館4階
TEL 03-3251-5054　FAX 03-3251-5467

セールスポイント
AT互換機を中心に，各種パーツ類を数多く取り揃えています。お客様に合わせた組み合わせで見積もやっております。また，富士通FMVも扱っております。

■LP-V133NET

パソコン入門機モデルとして最適。モデムも内蔵されているのでインターネットもOK！

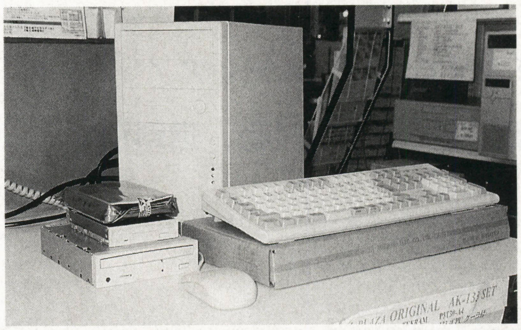
特価142,000円

・パソコン本体（新品）
若松通商オリジナル LP-V133NET
基本OS：Windows95，CPU：Pentium133MHz，メモリ：32MB，HDD：1.2GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：16倍速，モデム：33.6kbps，ディスプレイ：15インチ（CRT,分離型）

・モニタ（新品）
CTX 5169SE
51インチ，水平周波数30〜65KHz，垂直周波数50〜120Hz

・モデム（新品）
INTERNAL DATA/FAXモデム33.6kbps
33.6kbps，内蔵タイプ

・マウス
テクノバード
PS/2，シリアル，両用タイプ



サンマックス

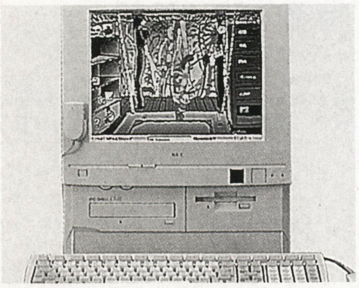
〒259-13　神奈川県秦野市戸川376-1 MSビル1F
TEL 0463-75-5240　FAX 0463-75-5242

セールスポイント
BASICマガジン愛読者のみなさんへ。パソコンの売却，処分等がありましたらぜひ，サンマックスに電話してください。

■PC-9821Cb10/TmA・程度良し

特価　79,000円

・パソコン本体（中古）
NEC PC-9821Cb10/TmA
基本OS：Windows95，CPU：Pentium 100MHz，メモリ：16MB，HDD：850MB，CD-ROM：2倍速，モデム：1.44bps，ディスプレイ：14インチ（一体型），箱・マニュアル・OS等あり



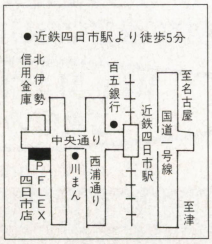
新品・中古パソコン

下取り　買取　中古販売

■できるだけ高く，現金にて買取ります
■ソフトウェア開発
■即日発送可
■予約も受付ます

FLEX 四日市店
COMPORT
定休日 火曜日

四日市市鵜の森2丁目
（堀田ビル2F）
☎(0593)53-7503㈹
FAX(0593)51-2360



ウェーブ・アイ通信販売課

〒252　神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
TEL 0466-44-0488　FAX 0466-44-0099

セールスポイント
安心価格と手厚いサポートでバックアップします。ダイヤルサポートはワード・エクセル・一太郎も実施しますので，安心してパソコンをご購入いただけます。

《バーゲン情報》
ホームページ上では常に特価商材を掲載しております。商品は毎日変動していますので，ぜひブックマークしてご覧ください。

■安心高性能セット

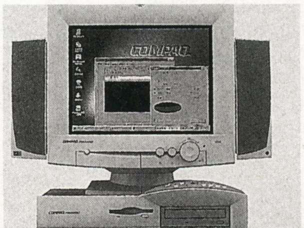
マルチメディアに最適な本体とプリンタに，ダイヤルサポートと5年保証をセットにしました。

特価　243,800円

・パソコン本体（アウトレット）
COMPAQ Presario4190-15
基本OS：Windows95，CPU：MMX Pentium 200MHz，メモリ：32MB，HDD：4GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：16倍速，モデム：33.6kbps，ディスプレイ：15インチ（CRT），JBLのスピーカー付属

・プリンタ（新品）
EPSON PM-700C
720×720dpi，カラーフォトインク採用

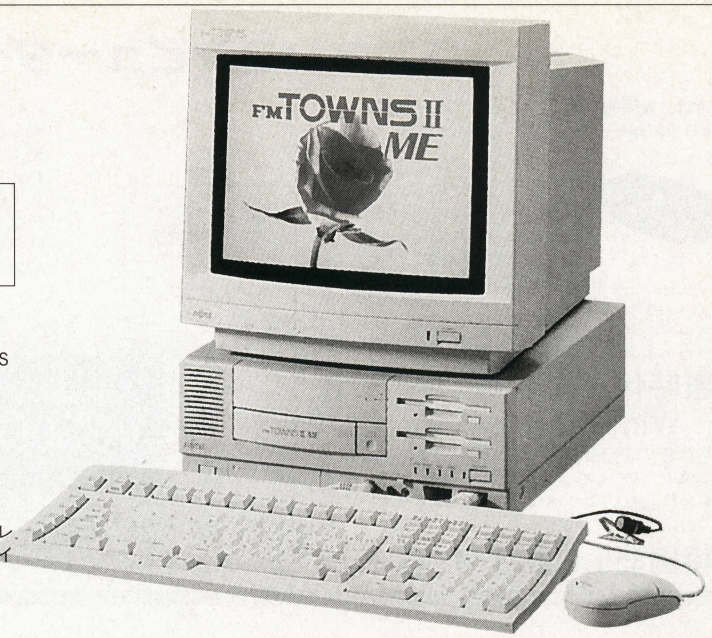
・ウェーブ・アイ　ダイヤルサポート
・本体・ディスプレイ・プリンタ 5年保証



情報ハウス

〒228　神奈川県座間市入谷4-15-2-307
TEL 0462-57-1605　FAX 0462-57-1605

セールスポイント
通信販売専門のショップですが気軽につきあえる店をモットーに展開しております。インターネットホームページも好評開設中です。Eメールでの各種お問い合わせも受け付けています。



■まだまだFM TOWNSセット

根強い人気のFM TOWNS,ゲームマシンとしても文句なし!!初期のTOWNSユーザーのモデルチェンジセットとしてもオススメ!!

特価39,800円

・パソコン本体（中古）
富士通 FM TOWNSⅡME20
CPU：486SX-25MHz，メモリ：4MB，FDD：3.5インチ×2，ディスプレイ：14インチ（CRT,分離型,FMTDP8311），キーボード・マウス・ジョイパッド付属

フレックス四日市

〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F
TEL 0593-53-7503　FAX 0593-51-2360

《バーゲン情報》
年末にジャンク品の一掃処分を行ないます。

セールスポイント
中古パソコンをお探しならぜひ当店へ。周辺機器も揃っております。掘り出し物激安品も多数あります。

■PC-9821Xa9/C8 Win95セット

中古でもWindows95が楽しめます。格安セットを揃えております。

特価118,000円

・パソコン本体
NEC PC-9821Xa9/C8
基本OS：Windows95，CPU：Pentium 90MHz，メモリ：8MB（＋8MB），HDD：850MB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：4倍速
・モニタ（中古）
NEC PC-KM151
マルチシンク，15インチ
・プリンタ
NEC PC-PR1000/4
A4，ページプリンタ

12月は決算大セール！在庫一掃！

新品アウトレット、98中古品、W95入門セット　ガラクタ市！
などに加え、動作は問題ないが、外観の悪いもの、FDDが片方欠品etc。の少々難ありデスクトップ、カラーノートがどっさり、古いバージョンの新品ソフトがいっぱい。販売はすべて通販にて、難ものの内容はFAXBOXにて。

WORKS Corporation Limited
ワークスコーポレーション(有)
リサイクルOAセンター
奈良市大宮町3-4-4
TEL0742-35-5399

中古価格情報は
FAXBOXで
0742
(35)
7999
総合メニューは
0000#

ユニオンコンピューターネットワーク

〒556　大阪府大阪市浪速区日本橋4-15-23
TEL 06-644-0554　FAX 06-647-5168

セールスポイント
新品，中古ともに激安で販売しております。特にNEC製品に力を入れております。とにかく安いんで電話なり広告で1度確認してください。

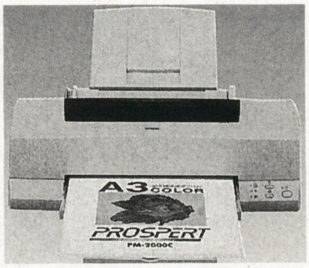
《バーゲン情報》
バーゲンするほど普段から高くないので，いつでもバーゲン並の安さです。

■時代を先取り Win98セット

'98年春にはでる予定のWin98。でたらすぐに使いたい，それも完全にという あなた。早いにこしたことはない，今からそろえておこう。

特価455,000円（税・送料別）

・パソコン本体（新品）
NEC PC-98NXVS30D/M7DD1
基本OS：Windows95，CPU：PentiumII 300MHz，メモリ：32MB，HDD：8.4GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：20倍速，モデム：56kbps，ディスプレイ：17インチ（分離型），DVD-ROM 2倍速装備
・プリンタ（新品）
EPSON PM-2000C
A3対応，720dpiフォトカラー



ワークスコーポレーション

〒630　奈良県奈良市大宮町3-4-4
TEL 0742-35-5399　FAX 0742-35-7099

セールスポイント
通信販売を中心としてパソコン本体・周辺機器及びオフコン関連商品を扱っています。とくにアウトレット・中古品はいろいろあります。価格情報はFAX BOXでどうぞ。

《バーゲン情報》
決算大セール!!少々難あり商品などの激安セール！マルチメディア・家電製品までいろいろあります。

■Windows95入門セット

いろんなおまけがたくさんついてるお楽しみモデル

特価89,800円

・パソコン本体（中古）
COMPAQ PROLINEA466
基本OS：Windows95，CPU：486DX2-66MHz，メモリ：24MB（＋16MB），HDD：420MB，FDD：3.5インチ×1
・モニタ（中古）
COMPAQ 151FS
・CD-ROM（新品）
GD-1216E
16倍速
・モデム（新品）
Diamond SupraExpress 288pnp
28800bps
・プリンタ（新品）
富士通 XJ-300
A4，インクジェット，ケーブル付
・スピーカー（新品）
富士通 デスクパワー純正
・サウンドカード（新品）
SB16互換
・ソフトウェア
Windows95 OSR2
20,000円（別売）

ベスト電器鹿児島パソコン館

〒892　鹿児島県鹿児島市西千石町1-1
TEL 099-223-2081　FAX 099-223-2147

セールスポイント
パソコン，プリンタ，記憶装置，ビジネスソフト，ゲームソフト，サプライ品，パソコン書籍，品数豊富なパソコン専門店。サポートセンターやセミナーで，アフターも万全!!

《バーゲン情報》
12月は5日から年末まで歳末バーゲン!!初商は2日から，福袋を用意して皆様のお越しをお待ちしてます!!

■ベスト電器オリジナル FMVプリンタセットモデル

PC97/PC98仕様の新型，高画質インクジェットプリンタとの組み合わせ。

特価226,000円

・パソコン本体（新品）
富士通 FMVS41653W
基本OS：Windows95，CPU：MMX Pentium 166MHz，メモリ：32MB，HDD：2.6GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：16倍速，モデム：33.6kbps，ディスプレイ：15インチ（CRT,分離型），マイクロソフトExcel 97 & Word 97 & Outlook 97インストールモデル
・プリンタ（新品）
富士通 FMVDP80XIW(X7,330)
600×600dpi，カラーインクジェットプリンタ

ピーシーショップ ピーテン

〒101 東京都千代田区外神田3-6-18 MSビル3F
TEL 03-3526-9307 FAX 03-3526-9308

セールスポイント

当店では，ピーテンKid'sキットやオリジナル・マシンを中心に，初めてDOS/Vを組み立てようという人から，パワーユーザーまで，幅広く応援しています。

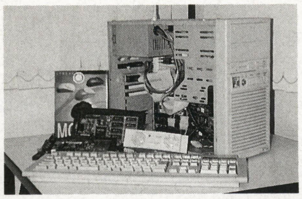
《バーゲン情報》
ピーテンKid'sキットご購入のお客様に限り「親子のパソコン組立教室」を開催しております（完全予約制，お弁当付き）。詳細はお問い合わせください。

■ピーテンKid'sキット KID-10

低価格で高性能な本格的パソコンをプラモデル感覚で組み立てられます。お子様の教材として，企業で新入社員教育用教材として最適な商品です。

特価 98,800円

・パソコン本体（新品）
ピーテンオリジナル KID-10
基本OS：オプション，CPU：Cyrix 6x86L PR166，メモリ：16MB，HDD：1.7GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：16倍速，ディスプレイ：オプション，完全組立マニュアル付き



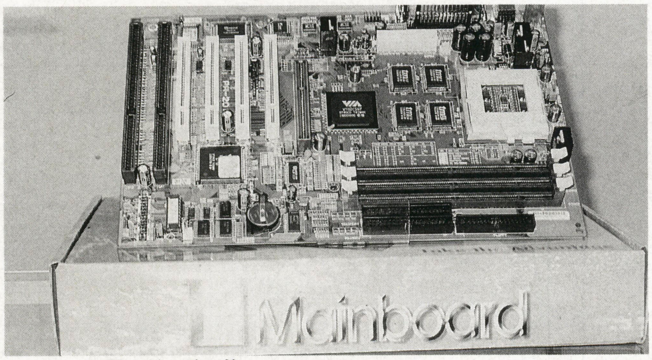
アップグレード工房ブレス

〒101 東京都千代田区外神田4-5-1 セントラルビル5F
TEL 03-3254-2571 FAX 03-3254-2569
e-mail webshop@bless.co.jp

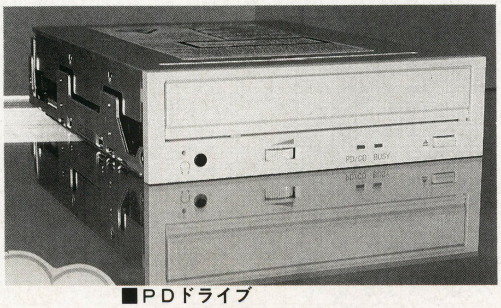
セールスポイント

当店では，コンピュータ自作派のお客様のために，各種パーツ，周辺機器等，リーズナブルなプライスでご提供いたします。初心者の方にもアフターサービス万全で，お待ちしています。

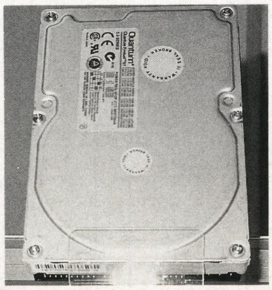
《バーゲン情報》
年末は12月28日まで，年始の初売りは1月4日からとなります。福袋や多数の大特価品を取りそろえて，お客様のご来店をスタッフ一同心よりお持ち申し上げます。



■マザーボード
日本FIC PA2012 ATX/VP3チップ AGPバス対応
特価21,800円（限定20枚）



■PDドライブ
Panasonic LF1095J 6倍速SCSI
特価27,800円（限定20台）



■ハードディスク
Quantum FBST-2160AT
2.1GB 特価19,800円（限定20台）

BEST

パソコン
PC98·DOS/V·Mac
Windows95
LAN
WindowsNT·NetWare
インターネット
通信
ゲーム
ビジネスソフト

すべておまかせ下さい
ベスト電器
パソコン館

鹿児島 ☎(099)223-2081 鹿児島市西千石町1-1第一生命ビル
中町 ☎(099)227-0314 鹿児島市中町5-5
川内 ☎(0996)23-6680 川内市西向田町10-6
出水 ☎(0996)63-3591 出水市本町11-30
国分 ☎(0995)45-8850 国分市中央3丁目35-10
指宿 ☎(0993)22-6321 指宿市十二町306-5

セミナーと相談は
パソコンサポートセンター
パソコンに関する、よろず困り事を専門スタッフが解決致します。
パソコンサポートセンター お問合せ先
☎099-223-2291
（鹿児島パソコン館2F/セミナールーム）

おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコン Buyer's Guide（バイヤーズガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品
2：アウトレット品
3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ThinkPad760E	295,000円	有	有	有	有	1	Win95カラーノート	コンピュータバンク
ThinkPad560E(2640-40J)	262,800円	有	有	有	有	1	MMX166/16MB/2GB/12.1"TFT(800)/SBpro	OTTO
AptivaT85	199,800円	有	有	有	有	1	MMXP166/32MB/3.2GB/6×CD/336M/17"/L	OTTO
AptivaT71	198,000円	有	有	有	有	1	オールインワンミニタワー	コンピュータバンク
Aptiva2161-T8B	169,800円	有	無	無	有	3	MMX166/32MB/3GB/16×CD/15"CRT/J	OTTO
AptivaJ35	169,000円	有	有	有	有	1	17"CRTモデル	ビットマップ
Aptiva2161-T71	159,800円	有	有	有	有	1	P200/32MB/16×CD/336M/SB/15"CRT	OTTO
ThinkPad2625-BJ9	152,000円	有		有	有	3	P150/8MB/1.3GB/TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
Aptiva770	149,000円	有	有	有	有	1	15"CRTモデル	ビットマップ
ThinkPad2606-KF8	139,800円	有	無	無	有	3	P120/8MB/810MB/10.4"TFTカラー	OTTO
AptivaH55	138,000円	有	無	無	有	3	P150/16MB/2GB/PCカード/17	マイコンショップ川口
Aptiva770	118,000円	有	無	有	有	3	P133/16MB/1.6G/4×CD	マイコンショップ川口
Aptiva2407-RYD	89,800円	有	無	有	有	3	DX4(100)/8MB/500MB/3.5"/14"CRT/4×CD/FAX	OTTO
Aptiva530	74,800円	無	無	無	無	3	486DX-100/16MB/720MB	マイコンショップ川口
PC110(2431-YDW)	69,800円	有	無	無	有	3	SX(33)/8/260/FD/4.7"DSTN/IR/モデム/Win3.1	OTTO
Aptiva730	59,800円	有	無	有	有	3	DX4(100)/8MB/540MB/4×CD/15"CRT/144モデム	OTTO
ThinkPad230Cs-YE7	49,800円	無	無	無	有	3		OTTO
ThinkPad330C(5523-JJW)	49,800円	無	無	有	有	3	486SLC2(50)/8MB/527MB/9.5"TFT	OTTO
ThinkPad330Cs(5523-JBW)	49,800円	無	無	無	有	3	486SLC(50)/8/170/9.5"STNカラーVGA/Win3.1	OTTO
ThinkPad720C(9552-JZB)	49,800円	無	無	有	有	3		OTTO
PS/V2405NVC	39,800円	有	無	無	無	3	RAM 16MB, HDD IDE340MB, DOS導入済, Win95可	イオシス
PS/55Note N27SX	29,800円	無	無	無	有	3	386SX(16)/2MB/40MB/9.5"カラー	OTTO
PS5523-V08	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PS/55Note 5523-S04	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PS/55Note N23SX	19,800円	有	無	無	有	3		OTTO
ThinkPad550BJ(2437-YVB)	19,800円	無	無	無	有	3	SLC(25)/4MB/120MB/9.5"モノクロ/BJプリンタ内蔵	OTTO
PS155NOTE-N23/SX	9,900円	無	無	無	無	3	モノクロノート	パシフィックネット

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PowerMacintosh6300/120SP	108,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
MacintoshLC630	69,800円	有	無	有	有	3	HDD 360MB	ワンダーボックス
Performa630	59,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
MacintoshSE/30	49,800円	無	無	無	無	3	RAM 8MB, HDD 40MB, モノクロCRT一体型	イオシス
Performa630	49,800円	有	無	無	有	3	漢字Talk7.0, HDD 240MB	ワンダーボックス
CENTRIS650/CD	44,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
CENTRIS650	39,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MacintoshQuadra650	39,800円	無	無	無	無	3	MC68040-33, RAM 8MB, HDD 240MB, CD	イオシス
MacintoshPB150	29,800円	無	無	無	無	3	MC68030-33, RAM 8MB, HDD 120MB, ノート型	イオシス
MacintoshIICi	29,800円	無	無	無	無	3	RAM 16MB, HDD 100MB, キーボード・マウス付	イオシス
MacintoshQuadra650	28,800円					3	24MB/500MB/CD	ユニオンコンピューターネットワーク
MacintoshLC520	22,000円		無	無	無	3		コムネット
MacintoshLC	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MacintoshLC	8,000円	無	無	無	無	3		コムネット

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
VP23C/WXAA1	429,800円	有	有	有	有	1	MMX233/32MB/2GB/20×CD/13.3"TFT/Win95	OTTO
PC-98NXVS30D/M7-DD1	424,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVP23C/WX-AA1	410,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS30D/M7-DB1	334,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
LV16C/WSDAF1	309,800円	有	有	有	有	1	MMX166/32MB/2.1GB/20×CD/12.1"TFT/56M/W	OTTO
PC-98NXAL20C/TSAAF1	306,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXLV16C/NSDAF1	306,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVP16C/WX-AA1	300,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXLV16C/WSDAF1	298,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXS26D/S7-DA1	270,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS26D/M7-DA1	261,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V233/M7D3	257,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nw150/S20D	256,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr150/X14F	253,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V233/M7D2	253,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS26D/MZ-DA1	250,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
VP13C/WSBA1	249,800円	有	有	有	有	1	MMX133/32MB/1.6GB/20×CD/12.1"TFT/NT	OTTO
LV13C/WDDAF1	234,800円	無	無	無	有	3	MMX133/32MB/2.1GB/20×CD/12.1"DSTN(800)	OTTO
PC-98NXVS26D/SZ-DA1	232,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14C	229,800円	有	無	有	無	3	MMX150/32MB/1.4GB/CD/12.1"TFT/336/J.L	OTTO
PC-98NXVS23D/S5-DA1	229,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14C2	226,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXLV13C/WDDAF1	217,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/S14R	216,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS20C/S7-DA1	216,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S7D3	212,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/S14N	207,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821RaII23/W30	206,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXAL13C/BSA1	205,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVP13C/WS-A1	201,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S7D2	200,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La13/S14R	198,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7C3	198,000円	有	有	有	有	3		ビットマップ
PC-9821V200/SZC	198,000円	有	有	有	有	1	CRTなし	ビットマップ
PC-9821Nw133/D14D	196,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/MZD2	186,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S5D3	186,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS20C/S5-DA1	186,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NR15/S10	184,800円	無	無	無	無	3	P150/32MB/1GB/12.1"	マイコンショップ川口

PC-9821Nw133/D14D	179,800円	有	無	有	有	3	MMX133/32MB/1.4GB/11×CD/12.1"DSTN(800)	OTTO
PC-9821Ct20/AA	179,000円	有	無	無	無	3	P200/32MB/1.6GB/33.6モデム	マイコンショップ川口
PC-9821Ct20/A-A	170,000円	有	無	無	有	3	CRTセットモデル	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S5C2	169,800円	有	無	無	有	3	MP166/32MB/2GB/20×CD/15"	マイコンショップ川口
PC-9821V200/SZC	169,800円	無	無	無	無	3	MMXP200/32MB/3GB/16×CD	マイコンショップ川口
PC-9821V200/S5D2	169,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVP13C/WD-A1	169,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS16C/S5DA1	169,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La13/S14	168,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na12/H10	168,000円	有	有	有	有	3	CD-ROM内蔵カラーノート	コンピュータバンク
PC-9821Xv20/W30	166,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/SZD2	164,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls12/D10D	159,800円	有	無	無	無	3	P120/32MB/1GB/11×CD/336/12.1"DSTN/W.E	OTTO
PC-9821Na12/S10F	159,800円	有	無	有	有	3	P120/16MB/1GB/6×CD/12.1"TFT(800)/M/PCM	OTTO
PC-9821Ra20/N12	159,800円	有	無	無	無	3	P200/15.6MB/1.2GB/6×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Nr13/D10A	158,000円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9821V166/S5D2	151,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V16/S5PD2	150,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na13/H10	149,800円	有	無	有	有	3	P133/16MB/1GB/4×CD/12.1"TFT(800)/PCM/FM	OTTO
PC-9821NR13/D10A	149,800円	有	無	有	有	3	P133/32MB/1GB/12.1"	マイコンショップ川口
PC-9821XT16/R16	149,800円	無	無	無	無	3	P166/32MB/1.66GB/6×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Ls13/D10D2	149,000円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na9/H8	148,000円	有	無	無	有	3	CD-ROM内蔵カラーノート	コンピュータバンク
PC-9821Nr13/D10A	148,000円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/D10B	148,000円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/S7RB	148,000円	有	有	有	有	1	17"CRTモデル	ビットマップ
PC-9821Nr13/D10B	139,800円	無	無	有	有	3	P133/32MB/1GB/8×CD/12.1"	マイコンショップ川口
PC-9821LA10/8A	138,000円	有	無	有	有	3	メモリ32MB増設済	ビットマップ
PC-9821Nb10/S8	138,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cu13/EA	134,800円	有	無	無	有	3	P133/32MB/1.2GB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821LA10/8A	130,000円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na13/C10	129,800円	有	無	無	有	3	P133/16MB/1GB/4×CD/10.4"/PCM/FM	OTTO
PC-9821Nb10S8	128,000円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9821Xa20/W30	128,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na12/H8	119,800円	有	無	無	有	3	P120/16MB/810MB/4×CD/10.4"TFT/PCM/FM	OTTO
PC-9821Nb7/C8	119,800円	無	無	無	有	3	P75/8MB/810MB/4×CD/10.4"TFT/PCM/Win3.	OTTO
PC-9821V13/M7C2	119,000円	有	有	無	有	3	17"モニター付	コムネット
PC-9821LA10/5A	118,000円	無	無	無	無	3	P100/15.6MB/540MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821NB7/C8	118,000円	有	無	有	無	3	P75/7.6MB/810MB/CD-ROM	マイコンショップ川口
PC-9821Ra20/N12	114,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NB7/5	108,000円	有	無	無	有	3	P75/8MB/540MB/10.4"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821XA10/K8Z+	108,000円	有	有	有	有	1	3Dアクセラレータ+ゲーム2本付	ビットマップ
PC-9821Cx13/S5TA	106,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NA7/H3	104,800円	有	無	無	無	3	P75/7.6MB/350MB	マイコンショップ川口
PC-9821Nb7/5	99,800円	有	無	有	有	3	P75/8MB/540MB/10.4"TFT(640)/PCM/Win3.1	OTTO
PC-9821NF/340W	99,800円	有	無	有	無	3	P75/8MB/340MB/TFTカラー	マイコンショップ川口
PC-9821Xa12/K12	99,800円	有	無	無	有	3	P120, 16MB, HDD 1.2GB	ワンダーボックス
PC-9821CX2/S17T	98,000円	有	無	有	有	3	オールインワンデスクトップ	コンピュータバンク
PC-9821ND/340W	98,000円	有	無	有	有	3	CPU2倍速	ビットマップ
PC-9821Xa13/W12	93,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap3/C9W	85,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9821Cb10/TA	83,000円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb3/TA	82,800円	有	有	無	有	3	P75, 16MB, HDD 850MB	ワンダーボックス
PC-9821CF/S3	79,800円	有	無	無	有	3	P60/7.6MB/540MB/2×CD/15"	マイコンショップ川口
PC-9821LT2/3A	79,800円	有	無	無	有	3	486-50/7.6MB/350MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Cb3/TモデルB	79,000円	有	無	有	有	3		コムネット
PC-9821Xa12/K8	76,000円		無	無	有	3	15MB/810MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C	74,800円	有	無	無	有	3	CPU486 40MHz, 9.6MB/120MB, カラーノート	ワンダーボックス
PC-9821Ne/340W	69,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9821Ne3/5	69,800円	無	無	無	無	3	DX2(50)/8MB/540MB/Ir/10.4"TFT/Win3.1	OTTO
PC-9821Xa9/C8	66,000円		無	無	有	3	8MB/810MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne3/3	64,800円	無	無	無	無	3	DX2(50)/8MB/350MB/Ir/10.4"TFT	OTTO
PC-9821Ne	59,800円	無	無	無	無	3	RAM 5.6MB, TFTカラー	イオシス
PC-9821Ne	59,800円	有	無	有	有	3	340MB HDD, 8MB増設済	クレバリー
PC-9821XN/U8W	59,800円		無	有	無	3	P90/7.6MB/270MB	マイコンショップ川口
PC-9801NA/C	55,800円	無	無	無	無	3	RAM 3.6MB, TFTカラー	イオシス
PC-9821Lt/260	54,800円	有	無	無	有	3	DX2(50)/1.6MB/260MB/3.5"外×1	OTTO
PC-9801NX/C	53,000円	無	無	無	有	3	10MB/540MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/A340	52,800円	無	無	無	無	3	HDD 340MB	イオシス
PC-9801NC120	49,800円	無	無	無	無	3	RAM 3.6MB, HDD 120MB, TFTカラー	イオシス
PC-9821AP2/U8	49,800円	有	無	有	有	3	メモリ 11.6MB, HDD 340MB	フレックス四日市
PC-9821XN/C9W	49,000円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-9821Ap/U2	48,000円	有	無	無	無	3		パシフィックネット
PC-9801NX/C	43,000円	無	無	無	有	3	10MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/A120	42,800円	無	無	無	無	3	SX(33)/3.6/120MB/3.5"×1/8.9"8階調	OTTO
PC-9821Ae/U2	42,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9821BX4/U2-Z	42,000円	有	無	無	有	3	P63/16MB/540MB/CD/FM&PCM	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cs2/S3	41,800円	有	無	無	有	3	21MB/340MB, CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NC	39,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9801NL/R120A	39,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9801NS/A	39,800円	有	無	無	有	3	SX(33)/3.6/FD/8.9"8階調/TypeII×1/拡張B	OTTO
PC-9801NS/R	39,800円	無	無	無	無	3		イオシス

中古パソコン買取！

買って安心
中古も保証付！

買取専用▶0120-198147
販売専用▶0474(76)0860

TEL受付
PM11:00
まで

株式会社
CN コムネット

AM10:00
〜
PM 7:00

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
TEL. 0474 (76) 0860
FAX. 0474 (76) 1294
●申込方法：現金書留又は
銀行振込で下記口座へ!!
東京三菱銀行 津田沼支店 普通 0936657 ㈱コムネット

定休日
木曜日

PC-9821BS/U7W	39,800円	有	無	無	無	3	486SX-33/5.6MB/170MB	マイコンショップ川口
PC-9821Xe10/4	39,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9801BX2	39,000円	無	無	無	無	3	9.6MB/230MB, CD, 音源付, アクセラレーター	コムネット
PC-9821Ae/U2	38,000円	有	無	無	無	3		パシフィックネット
PC-9801NX/C	37,000円	無	無	無	有	3	12MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T	34,800円	無	無	無	無	3	モデム付	イオシス
PC-9801BX4/U2	32,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801NS/T	32,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821BS/U7W	32,800円	有	有	有	有	3	5.6MB, HDD 170	ワンダーボックス
PC-8001Mk2	29,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-8801VA	29,800円	無	無	無	無	3	キーボード付	イオシス
PC-9801NS/E	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NS/T40	29,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9821Ae/U2	29,800円	有	無	有	有	3	メモリ 9.6MB, HDD 120MB	フレックス四日市
PC-9821AS2/U7W	29,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
PC-9821Xe/U7W	29,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-H98S-U8-100	27,800円	無	無	無	無	3	RAM 5.6MB, SCSI 100MB, キーボード・AC付	イオシス
PC-9801NS20	26,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB	イオシス
PC-8801MA2	25,800円	無	無	無	無	3	キーボード付, サウンドボードII搭載	イオシス
PC-9801DS/U5	25,000円	有	無	無	有	3	本体	コンピュータバンク
PC-6001	24,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA7	24,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821AS/U2	24,800円	無	無	無	無	3	486-33/3.6MB	マイコンショップ川口
PCH-98MODEL/U8-100	24,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801BA/M2	22,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801NS	22,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801US2	22,800円	無	無	無	無	3	ノート用HDD, RAMカード可, キーボード・AC付	イオシス
PC-8001	19,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-8801FE	19,800円	無	無	無	無	3	キーボード付, アナログ・ビデオ入力OK	イオシス
PC-9801BX/U2	19,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801BX2	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801DA/U7	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FA/U2	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801FA/U2	19,800円		無	無	無	3	486SX-16/9.6MB	マイコンショップ川口
PC-9801NV	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801TF71	19,800円	無	無	無	有	3	6MB/100MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap/U2	19,800円	無	無	無	有	3	10MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821FA/U2	19,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801BX/M2	17,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801DA/U2	17,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801DA/U5	17,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DS/U2	17,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FA2	17,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801BX2/M2	16,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801BX/M2	15,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801CV11	15,800円	無	無	無	無	3	CRT一体型, キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801DS/U2	15,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-8801FH	14,800円	無	無	無	無	3	システム・キーボード付	イオシス
PC-88VA	14,800円	有	無	無	有	3	前面フタ難あり	情報ハウス
PC-9801FA2	14,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-H98S-8	14,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801RL21	13,500円	無	無	無	無	3	ハイレゾ/ノーマル, キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-8801FE	12,800円	有	無	無	有	3	ビデオ出力可	情報ハウス
PC-9801CS5	12,800円	有	無	無	無	3	CRT一体型本体	パシフィックネット
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801ES2	12,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801TF51	12,800円	無	無	無	有	3	2MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA2	12,500円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801FS2	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FX2	11,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス

PC-9801RA21	11,500円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801DX/U2	10,000円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-8801FR	9,800円	無	無	無	無	3	システム, キーボード付	イオシス
PC-8801MR	9,800円	無	無	無	無	3	システム・キーボード付	イオシス
PC-8801SR	9,800円	無	無	無	無	3	システム, キーボード付	イオシス
PC-9801DA2	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801EX2	9,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801FS2	9,800円	無	無	無	無	3	RAM 4MB増, キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801RA2	9,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801FX/U2	9,000円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-9801VX41	8,500円	無	無	無	無	3	HDD 20MB, キーボード・ACケーブル付	イオシス
98メイトディスプレイ	8,000円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-9801DX2	8,000円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801DX/U2	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DX2	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801RS21	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RX21	7,500円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801UV11	7,000円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801FX/U2	6,800円	有	無	無	無	3		パシフィックネット
PC-9801TW5	6,500円	無	無	無	有	3	2MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX21	6,500円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801XL2	6,500円	無	無	無	無	3	ハイレゾ/ノーマル, キーボード・AC付	イオシス
PC-9801VM11	5,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801VX2	5,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801RX2	5,000円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-9801VM2	4,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801UF	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801VX2	2,000円	無	無	無	無	3		コムネット

EPSON

VN516GX	287,900円	有	有	有	有	1	MMX166/EDO32/2.16/10×CD/13.3"TFT(XGA)	OTTO
VN512ST	94,800円	有	無	無	有	3	P120/8MB/810MB/4×CD/10.4"TFT(800)	OTTO
VT513S	59,800円	有	無	無	有	3	P133/16MB/1.2GB/3.5"FD/4×CD/Win3.1	OTTO
VM466R	18,800円	有	無	無	有	3	486-66/12MB/410MB/CD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-486GF	17,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-486P	17,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-286VE-H20	7,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB, キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-286Book	6,800円					3		ユニオンコンピューターネットワーク

オリベッティ

ECHOS 20C	99,800円	有	有	有	有	1	外付FDD付	ビットマップ

Canon

Axi/V(4120SX486)	19,800円	無	無	無	無	3	SX(33)	OTTO

ゲートウェイ

ゲートウェイ2000	41,800円	無	無	無	有	3	P90/16MB/540MB	ユニオンコンピューターネットワーク

COMPAQ

ARMADA1520DM	188,000円	有	有	有	有	1	CD-ROM内蔵カラーノート	コンピュータバンク
PRESARIO4130	128,000円	有	無	有	有	3	P166/16MB/2.5GB/8×CD	マイコンショップ川口
PROLINEA5120	89,800円	無	無	無	無	3	P120/16MB/1.2GB	マイコンショップ川口
ProLinea5150/4(253902-294)	89,800円	有	有	有	有	1	P150/16MB/2GB/Mil2M/95or3.1	OTTO
ProLinea5133/4(249802-292)	79,800円	有	有	有	有	1	P133/16MB/1.08GB/Mil2M/95or3.1	OTTO
DESKPRO5100	64,800円	無	無	無	無	3	P100, RAM 16MB, HDD 1.2GB, 4×CD, 3.5", Win95	イオシス
DESKPRO XL5100M1050W/CDS	59,800円	有	無	無	有	3	P100/16MB/1.05GB/2×CD/Win3.1	OTTO
ProLinea5100/5M720W-MX	59,800円	有	無	無	有	3	P100/16MB/720MB/Win3.1	OTTO
ProLinea5100/4M1080W/CDS	54,800円	有	無	無	有	3	P100/16MB/1.08GB/4×CD/Win3.1	OTTO
PROLINEA4/100	29,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
ProLinea4/100P-M525W	27,800円	有	無	無	有	3	DX4(100)/4MB/525MB/3.5"FD	OTTO
DESKPRO425IS	22,800円	無	無	無	無	3	486SX-25/8MB/233MB	マイコンショップ川口
ProLinea141702-191	19,800円	有	無	無	有	3	DX(33)/4MB/210MB/ISA×3/MS5.0	OTTO
ProLinea3/25ZS	12,800円	無	無	無	無	3		OTTO

SHARP

X68030 CZ-500C-B	195,000円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
MN-5200	179,800円	無	無	無	有	3	P150/16MB/1.4GB/11×CD/12.1"DSTN(SVGA)	OTTO
MN-5000D	139,800円	有	無	無	有	3	P120/16MB/1GB/10×CD/12.1"DSTN/SBpro/Ir	OTTO
X1D	24,800円	無	無	無	無	3	キーボード付, 特殊FD, 希少価値有	イオシス
X1Turbo2	24,800円	無	無	無	無	3	システム・キーボード付, パネル割, 希少価値有	イオシス
X68000PRO	24,800円	有	無	無	有	3	2MB仕様, グレー	情報ハウス
X1 turbo	19,800円	有	無	無	有	3	FM音源付, 黒	情報ハウス
X1Twin	19,800円	無	無	無	無	3	キーボード付, HuCARD, 希少価値有	イオシス
X1G	12,800円	無	無	無	無	3	キーボード付, 希少価値有	イオシス

SONY

HB-F1XDJ	19,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス
HB-F1XDmkII	12,800円	無	無	無	無	3	MSX2, FM音源付	イオシス

DEC

Celebris FR955JA-WD	72,800円	無	無	無	無	3	P133, RAM 16MB, HDD 1.2GB, 4×CD, 3.5", Win95	イオシス
FR-844JA-WE	59,800円	有	無	無	有	3	P100/16MB/540MB/2×CD	OTTO
FR-955JA-WD	59,800円	有	無	無	有	3	P133/16MB/1GB/4×CD	OTTO
FR-832JA-WB	49,800円	有	無	無	有	3	P90/16MB/540MB/Win3.1	OTTO
DECpc466d2 MTE(PCT73)	39,800円	無	無	無	無	3	DX2(66)/16MB/1GB(SCSI)	OTTO
FR-746JA-WF	29,800円	無	無	無	有	3	DX2(66)/8MB/340MB/Win3.1	OTTO
FR-756J12(LPv466d2)	28,800円	無	無	無	有	3	DX2(66)/8MB/170MB/ISA×3/MS5.0	OTTO
DECpcXL560	27,800円	無	無	無	無	3	P66	OTTO
DECpcLPv466d2	24,800円	無	無	無	有	3	DX2(66)/8MB/245MB	OTTO
J2-PC746-01	24,800円	有	無	無	有	3	DX2(66)/4MB/525MB	OTTO
J3-PC746-24	19,800円	有	無	無	有	3	DX2(66)/8MB/245MB/3.5", 5"FD	OTTO
LPx433dx(FR-763JA-17)	19,800円	無	無	無	有	3	DX(33)/12MB/170MB	OTTO

DELL

XPI-P133ST	99,800円	無	無	無	無	3	P133/24MB/1.2GB/PCMCIA/11.3"TFT/Win95	OTTO
XPI-P90T	79,800円	有	無	無	有	3	P90/16MB/810MB/10.4"TFTカラー/Win3.1	OTTO
OptiPlexXM XM5133	69,800円	無	無	無	無	3	P133, RAM 16MB, HDD 1GB, 4×CD, 3.5", Win95	イオシス
OptiPlexXM XM5100	59,800円	無	無	無	無	3	P100, RAM 16MB, HDD 1GB, 4×CD, 3.5", Win95	イオシス
OMNIPREX590	49,800円	無	無	無	有	3	P90/32MB/1GB	OTTO
XM590	49,800円	有	無	無	有	3	P90/16MB/1GB/3.5"FDD/Win3.1	OTTO
OptiPREX466/MVX	39,800円	無	無	無	無	3	DX2(66)	OTTO
NetPLEX466/P	34,800円	無	無	無	有	3	DX2(66)/32MB/340MB	OTTO
XPS4100/MXV	29,800円	有	無	無	有	3	DX4(100)/8MB/500MB/Win3.1	OTTO

東芝

SatellitePro430CDS/1.3	135,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
Libretto60CTA/8	128,000円	有	無	無	有	3	P100/16MB/810MB	マイコンショップ川口
Libretto50CTA	105,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
Libretto30CTA	97,800円	有		有	有	3	FDD 増設 2MB PCカード アダプタ付	ユニオンコンピューターネットワーク
Libretto30CTA	94,800円	有	有	無	有	3	DX4-100, 20MB/500MB, PCカードアダプター付	ワンダーボックス
J3100SGX/T	25,800円	有	無	無	無	3	386DX-20, RAM 2MB, HDD 100MB, TFT, システム付	イオシス
PASOPIA7	19,800円	有	無	無	無	3	システム付	イオシス

Packard Bell NEC

versa2535	168,000円	有	有	有	有	1	カラーノート	パシフィックネット

Panasonic

FS-A1-GT	71,800円	無	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
A1-WSX	22,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス
A1-WX	19,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス
CV-M353HD	12,800円	無	無	無	無	3	FMR互換機, HDD 20MB, プラズマ液晶, テンキー付	イオシス

日立

FLORA 270NH1(5NH01 X95LA)	229,800円	有	有	有	有	1	MMX150/32MB/1.4GB/10×CD/12"TFTUSB/LAN	OTTO
アプリコットノート	22,800円	無	無	無	有	3	486/8MB/130MB	ユニオンコンピューターネットワーク
MB-S1/40	19,800円	無	無	無	無	3	5"FDD×2	イオシス
3010NS50	14,800円	有	無	有	有	3	386SX(16)/2MB/40MB/3.5"×1/VGA	OTTO
3010CS85D3A	9,980円	有	無	無	無	3		OTTO

富士通

FMV-TS21M	228,000円	有	有	有	有	1	MO-230内蔵モデル	ビットマップ
FMV-NU133	198,000円	有	有	有	有	3		ビットマップ
FMV-53NP5S6	180,000円	有		有	有	3	P133/32MB/1.3GB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMVS22053	179,800円	有	有	有	有	1	MMX200/32MB/2.5GB/12×CD/SB/336M/15"CRT	OTTO
FMV-S1651	179,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMV-SE271	179,000円	有	有	有	有	1	17"CRTモデル	ビットマップ
FMV-NU133	172,000円			無	有	3	P133/48MB/1.4GB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMVS21671	169,800円	有	無	無	有	3	MMX166/32MB/2.1GB/8×CD/33.6k/17"モニタ	OTTO
FMVS21673	169,800円	有	無	有	有	3	MMX166/32MB/2.1GB/8×CD/33.6k/17"モニタ	OTTO
FMV53NU5S1	159,800円	有	無	無	有	3	P133/32MB/1GB/10×CD/11.3"(800)/336M/J7.L	OTTO
FMVS165A1	159,800円	有	無	有	有	3	P166/32MB/1.6GB/8×CD/336M/15"	OTTO
FMV-SE253	159,000円	有	有	有	有	1	MMX-200相当にパワーアップ可	ビットマップ
FMVS31653	149,800円	有	無	無	有	3	MMX166/32MB/2.6GB/336M/15"CRT	OTTO
FMV53NU5S2	139,800円	無	無	無	有	3	P133/32MB/1GB/10×CD/11.3"(800)/336M/O.L	OTTO
FMV52NA2J5	134,900円	無	無	無	有	3	P120/16MB/850MB/4×CD/11.3"TFT(800)	OTTO
FMV50NAWJ1	119,800円	有	無	無	有	3	P100/16MB/810MB/4×CD/11.3"TFT(800)	OTTO
FMVNC13D	116,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV50NLYH1	99,800円	有	無	有	有	3	P100/16MB/810MB/10.4"DSTN(800)/PCM・FM	OTTO
FMV-5DSE51A	98,000円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
FMV-5120D5	89,800円	有	有	有	無	3		遊基パソコン館
FMV57NATJ2	79,800円	無	無	無	有	3	P75/8MB/810MB/2×CD/10.4"TFT カラー	OTTO
FMV5166D7	75,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-DESKPOWERC	74,800円	有	無	無	有	3	DX4-100, 24MB/840MB	ワンダーボックス
FMV5133D5	74,800円	無	無	無	無	3	P133, RAM 16MB, HDD 1.2GB, 4×CD, 3.5", Win95	イオシス
FM-TOWNSIIフレッシュTV	67,800円	有		無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV513D6P1	55,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV43NT2E3	49,800円	有	無	無	有	3	SX(33)/4MB/340MB/10.4"TFT	OTTO
FMV47NT2F3	49,800円	有	無	無	有	3	DX4(75)/4MB/510MB/10.4"TFT	OTTO

FM-TOWNSⅡフレッシュ	42,800円	有		有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FMR5NX26A2	29,800円	有	無	無	有	3	80386SX(20)/2MB/40MB	OTTO
FMV4100D4L	29,800円	有	無	無	有	3	DX4(100)/8MB/850MB/Win3.1	OTTO
FM-TOWNSⅡ HR20	25,800円	無	無	無	有	3	486SX-20, RAM 4MB, キーボード付	イオシス
FM-TOWNSⅡフレッシュ	24,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
FM-77L4	19,800円	無	無	無	無	3	キーボード付	イオシス
FMR-70HX1	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
FM-7	17,800円	有	無	無	無	3		イオシス
FM-8 セット	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
FM-TOWNSマーティー	9,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
FM-R50SFX	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
FM-TOWNS モデル2	7,800円	無	無	無	無	3	FMT-DP531付	フレックス四日市
FM-TOWNSⅡ	3,800円	無	無	無	無	3		OTTO

松下電器

AL-N3T516J5	279,800円	有	有	有	有	1		OTTO
Let's note(AL-N1T515J5)	169,800円	無	無	無	無	3	P150/16MB/1.35GB/10.4TFT(800)/SB	OTTO
CF-01XSAAPJ	139,800円	有	有	有	有	1	Am5×86(133)/24MB/1.6GB/ペン入力/IrDA	OTTO
CF-11DS32	69,800円	有	無	有	有	3	DX/8MB/340MB	OTTO

モデム

アイ・オー・データ機器

PC-FM336	5,800円	有	無	有	有	3	PCカード 336モデム	ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

PC-286NOTE用	1,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

OMRON

ME1414BⅡ	3,000円	有	無	有	有	3	Mac対応 144モデム	ワンダーボックス

HUCOM

EX336WN	9,800円	有	有	有	有	1		フレックス四日市

Microcom

DeskPorte288	7,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

ハードディスク・ドライブ

アイ・オー・データ機器

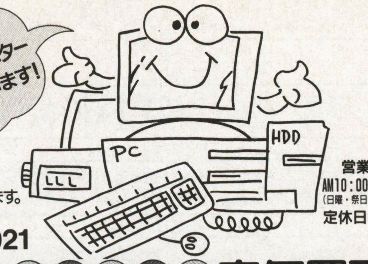
UHDS-H4G/UPCI	54,800円	有	有	有	有	1	UltraSCSI対応PCI I/F付 4GB 98・DOS/V	OTTO

ICM

130M SCSI	12,500円	無	無	無	無	3	ボード・ケーブル付	イオシス
FT-120	9,980円	無	無	無	無	3	98用外付 120MB HDD SCSIボードなし	OTTO
NR-340	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO
INTER-120FE-F3	9,800円	有	無	有	有	3	9801FA用	OTTO
FT-100N	8,800円	無	無	無	有	3	100MB	OTTO
NV-250	4,800円	有	有	有	有	1	ノート用内蔵250MB	ユニオンコンピューターネットワーク
NR-120	3,980円	有	無	無	無	3	98ノート用 120MB HDD	OTTO

IBM

HDD-PACK(29H9385)	17,800円	有	無	有	有	3	720MB T.Pad 760	OTTO



★24時間FAXにて
特価情報リストがでます。
FAX.BOX
(022)213-7921
営業時間
AM10:00~PM7:00
(日曜・祭日はPM6:00まで)
定休日/水曜日
あなたのパソコンを高価買取!
新品・中古パソコン格安販売!
W/B ワンダーボックス
お支払いは銀行振込
代金引替、カード
クレジット36回までOK!
〒984 仙台市若林区南材木町34
☎(022)227-4681
Fax (022)227-4687
振込先●七十七銀行 河原町支店
㊝5038499 ㈲ワンダーボックス

NEC

300M SCSI	19,800円	無	無	無	無	3	ボード・ケーブル付	イオシス
270M SCSI	17,800円	無	無	無	無	3	ボード・ケーブル付	イオシス
130M SCSI	15,800円	無	無	無	無	3	ボード・ケーブル付	イオシス
100M SCSI	13,500円	無	無	無	無	3	ボード・ケーブル付	イオシス
PC-9821A-E06	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-H98S/8-E02	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FA-35	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RA-35	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RA-35U	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

ELECOM

EN-340ER	9,980円	有	無	無	無	3	EPSON 486FE用内蔵 340MB	OTTO
EN-80	7,980円	無	無	無	無	3	98ノート用 80MB	OTTO

TEAC

540M SCSI	23,800円	無	無	無	無	3	ボード・ケーブル付	イオシス

富士通

FMHD-212	880円	無	無	無	無	3	外付	OTTO

MELCO

2GB SCSI	35,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
1GB SCSI	29,800円	有	無	無	無	3	DSC-1024NN SMIT SCSIボード	イオシス
1GB SCSI	29,800円	無	無	無	無	3	DSC-1024NNバスマスタSCSIボード	イオシス
540M SCSI	23,800円	無	無	無	無	3	ボード・ケーブル付	イオシス

Logitec

1GB SCSI	25,800円	無	無	無	無	3	LHD-BH1000U, ボード無	イオシス
LHD-S100NP	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

フロッピーディスク・ドライブ

アイドルジャパン

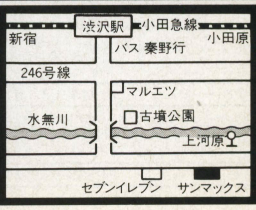
AFD-50S	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

パソコン大募集!!
☆只今在庫が不足しています(緊急買い取り宣言)
お客様送料は当店で負担致します。
(商品の状態、条件によっては負担できない場合もあります。)
・中古販売もおこなっております。TEL/FAXにて
ホームページ http://www02.so-net.or.jp/~sunmax/

9801、9821、EPSON、DOS/V、Mac
X68K、FMTWII、MSX2+、8801
周辺機器(HDD、FDD、プリンタ、その他)
一部、買い取り下取り、出来ない商品もあります。
〒. 住所. 氏名. TEL. 機種名等を書いた紙を入れてネ
(ヤマト便を必ずご利用下さい。)

SUNMAX
サンマックス
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万以上
無料配送です。 税不要/手数料要

営業時間 /
平 日 / AM10:30~PM7:10
土・日・祭 / AM10:30~PM6:00
定 休 日 / 毎週水曜日
連休のお知らせ/'98・1月1・2・3日
〈振込先〉中栄信用金庫
渋沢支店(普) 0342685
259-13 神奈川県秦野市戸川376-1 MSビル 1F
TEL. 0463-75-5240 FAX 0463-75-5242



NEC

PC-9821CX-E02	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-FD312R	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

ELECOM

FDD 3.5WA	7,500円	有	無	有	有	3	2ドライブ, 3.5インチ	ワンダーボックス

東京NEEDS

NFD-150	7,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館

TOKIN

MDD-6400	4,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館

緑電子

LITTLE ZFW	6,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDV-AB16	12,800円	有	無	有	有	3	内蔵型16倍速, IDE	OTTO
CDG-AB4	9,800円	無	無	無	無	3	IDE, 4倍速CD-ROM, ドライバ付, 98, AT用	イオシス

ICM

CD-300F	4,800円	有	有	有	有	1	内蔵CD-ROM Bシリーズ他	ユニオンコンピューターネットワーク
CDR-300M	2,980円	無	無	無	無	3	外付	OTTO

NEC

9821NA-C01	3,980円	無	無	無	無	3	増設用	OTTO
PC-OD-102	3,980円	無	無	無	無	3	外付CD-ROM	OTTO
CD-210	1,980円	有	無	無	無	3	倍速, 外付, SCSI	OTTO

ELECOM

ECD-550(Fixell CD)	8,800円	有	無	無	有	3		OTTO

Canon

CD-ROM Drive-11x(SIVC380)	14,800円	有	有	有	有	1	INNOVA NOTE用, 11×CD-ROM	OTTO

富士通

FMV-NCD201	14,800円	有	有	有	有	1	4×CD-ROM	OTTO

松下電器

KXL-DN740A	17,800円	有	無	有	有	3		OTTO

MELCO

CDI-24FB	11,000円	有	有	有	有	1	24倍速, 内蔵, DOS/V・98用	OTTO
CDI-6FB	9,800円	有	無	無	有	3	9801BX2～4, BA2, 9821BP, BS, Xe10, XSその他	ワンダーボックス
CND-4FB	4,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

デジタルカメラ

NEC

ピコナPC-DC200	23,800円	有	有	有	有	1	デジカメ	ユニオンコンピューターネットワーク

オリンパス

C-410Lセット	39,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

CASIO

QV-30	14,800円	有	無	有	有	3	2.5型液晶デジタルカメラ	OTTO

Canon

PowerShot30	24,800円	有	有	有	有	1	PCカード型	OTTO

Kodak

DC50	34,800円	有	有	有	有	1	デジタルカメラ 756×504	OTTO
DC40	29,800円	有	有	有	有	1		OTTO

Konika

QM-3501(Q-Mini)	29,800円	有	有	有	有	1		OTTO

SONY

DSC-F1	29,800円	有	有	有	有	3	デジカメ	ユニオンコンピューターネットワーク

富士フイルム

DS-20	29,800円	有	有	有	有	1		OTTO
DS-10S	26,800円	有	有	有	有	1		OTTO
DS-8	23,800円	有	有	有	有	1		OTTO

ディスプレイ

IBM

5574-C06	34,800円	無	無	無	有	3		OTTO
15RMS	22,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
5574-N15	22,800円	有	無	無	有	3		OTTO
Aptiva15"モニタ	19,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	OTTO
2414-A04	13,800円	無	無	無	有	3	15"マルチスキャン	OTTO
5574-C05	9,800円	無	無	無	有	3		OTTO

αデータ

ACM-217	27,800円	有	無	無	有	3	17"マルチ	OTTO
ACM-215	17,800円	有	無	無	有	3	15"マルチ	OTTO

飯山電気

MF-8517	32,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
MF-5517AJ	25,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

NEC

PC-KM172	45,800円	無	無	無	無	3	17"マルチ, 640×400～1024×768, RGB・AC付	イオシス
PC-TV472	34,800円	無	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM172	32,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM171	31,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM153	28,000円	有	無	無	有	3	15型マルチシンクモニター	コンピュータバンク
PC-KM152	27,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ, 640×400～1024×768, RGB・AC付	イオシス
PC-KM153R	27,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KM151	25,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ, 640×400～1024×768, RGB・AC付	イオシス
PC-KM153	25,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ, 640×400～1024×768, 98用, RGB・AC付	イオシス
PC-TV454	20,000円	有	無	無	有	3	15型TVモニター	コンピュータバンク
PC-KD1522	14,800円	無	無	無	無	3	15", 24K・31K 2モード, 9821シリーズ等用, RGB・AC付	イオシス
PC-TV354	11,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
N5925	8,000円	無	無	無	有	3	21"マルチ 15～30	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV354	8,000円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD1511	7,800円	無	無	無	無	3	15"CRT, ドットピッチ0.28, 98用, RGB・AC付	イオシス
PC-KD881	7,800円	無	無	無	無	3	15"CRT, ドットピッチ0.28, 98用, RGB・AC付	イオシス
PC-KD1521	7,000円	無	無	無	無	3	15"CRT, ドットピッチ0.31, 98用, RGB・AC付	イオシス
PC-KD882	7,000円	無	無	無	無	3	15"CRT, ドットピッチ0.31, 98用, RGB・AC付	イオシス
PC-KD854N	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD882	6,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
N5913R	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
N5913U	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD854n	5,800円	無	無	無	無	3	14"CRT, ドットピッチ 0.39, 98用, RGB・AC付	イオシス
KD-854	5,000円	無	無	無	無	3		ワンダーボックス
PC-KD551	4,800円	無	無	無	無	3	14"デジタルCRT, 400ライン, RGB・AC付	イオシス
PC-KD854	4,800円	無	無	無	無	3	14"CRT, ドットピッチ 0.39, 98用, RGB・AC付	イオシス
PC-KD854N	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD8048K	2,800円	無	無	無	無	3	13"デジタルカラーCRT, 200ライン, RGB・AC	イオシス

三菱電機

RD-15G	36,800円	有	有	有	有	2	15インチ, マルチスキャンモニタ	ワンダーボックス
XC-1498CII	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
XC-1498CII	8,000円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス
XC98V3	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

プリンタ

Apple

ColorStyleWriter2400	14,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
StyleWriter	11,800円	無	無	無	無	3	インクジェット, Mac用, ドライバ付	イオシス

NEC

PC-PR201/80A	32,000円	有	無	無	有	3	B4横, 漢字プリンター	コンピュータバンク
PC-PR101/J200	19,800円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-PR201/80LA	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-PR700X	19,800円	無	無	無	無	3	PR系, 15"ドットインパクト, 水平プリンタ, 旧98用・AC付	イオシス
PC-PR700J	17,800円	無	無	無	無	3	PR系, 15"ドットインパクト, 水平プリンタ, 旧98用・AC付	イオシス
PC-PR201/63	15,800円	無	無	無	無	3	PR系, 15"ドットインパクト, 旧98用・AC付	イオシス
PC-PR201/65A	14,800円	無	無	無	無	3	PR系, 15"ドットインパクト, 旧98用・AC付	イオシス
PC-PR101/TN103	12,800円	無	無	無	無	3	PR系, 15"カラー熱転写, 小型, 旧98用・AC付	イオシス
PC-PR201/63A	12,800円	無	無	無	無	3	PR系, 15"ドットインパクト, 旧98用・AC付	イオシス
PiCTY80L	9,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201X	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

EPSON

PM-2000C	59,800円	有	有	有	有	1	プロスパートフォトマッハ, カラー	ワンダーボックス
LP-1000	39,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PM-700C	28,000円	有	無	有	有	3		ビットマップ
MJ-1000	22,800円	無	無	無	無	3	ESC/P, 15"インクジェット, 新品インク・旧98用・AC付	イオシス
VP-5000	22,800円	無	無	無	無	3	ESC/P, 15"ドットインパクト, 旧98用・AC付	イオシス
LP-2000	15,800円	無	無	無	有	3		OTTO
VP-1000	15,800円	無	無	無	無	3	ESC/P, 15"ドットインパクト, CSF・旧98用・AC付	イオシス
MJ-1000V2	14,800円	有	無	有	有	3	モノクロインクジェット	OTTO
MJ-500C	14,800円	有	無	無	無	3	ESC/P, カラーインクジェット, ソフト・旧98用・AC付	イオシス
VP-2061	14,800円	無	無	無	無	3	ESC/P, 15"ドットインパクト, 旧98用・AC付	イオシス
VP-2050	12,800円	無	無	無	無	3	ESC/P, 15"ドットインパクト, 旧98用・AC付	イオシス
MJ-500	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO
AP-550	5,800円	無	無	無	無	3	裏一部フタ無, インクリボン・旧98用・AC付	イオシス

Canon

LBP-730	69,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
LBP-B406G	22,800円	無	無	無	無	3		OTTO
BJC-410J	19,800円	有	有	有	有	1		ビットマップ
LBP-B406EII	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LBP-B406GII	19,800円	有	無	無	有	3	600/480dpi 4B	OTTO
BJC-35V	17,800円	有	無	無	有	3	バブルジェットカラー, A4, ノートタイプ	OTTO
LBP-B406E	17,800円	無	無	無	有	3	98用B4レザープリンタ	OTTO
BJ-330J	16,800円	有	無	有	有	3		OTTO
BJC-600S	14,800円	有	無	無	有	3	360dpi, Mac専用	ワンダーボックス
BJC-400J	12,800円	有	無	無	有	3	バブルジェットカラー, A4, オートシートフィーダ	OTTO
BJC-400J	12,800円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス
LBP-A404F	9,800円	有	無	無	有	3	トナーなし	フレックス四日市
LBP-B406EII	9,800円	無	無	無	無	3	トナーなし	フレックス四日市
BJ-10VL	7,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク

グラフテック

FP-6303R	34,800円	無	無	無	無	3	プロッタ, A3, 静電吸着式, ロール紙付, 旧98用・AC付	イオシス
FP-6301R	29,800円	無	無	無	無	3	プロッタ, A3, 静電吸着式, ロール紙付, 旧98用・AC付	イオシス

SHARP

UE-1P01	9,800円	無	無	無	無	3	15"ドットインパクト, 旧98用プリンタ・AC付	イオシス

Star

BR-2415	7,800円	無	無	無	無	3	15"ドットインパクト, 旧98用プリンタ・AC付	イオシス

SONY

HBP-F1	7,800円	無	無	無	無	3	MSX用熱転写プリンタ	イオシス

東芝

PWS5271A	5,800円	無	無	無	無	3	バッテリー内蔵, 熱転写, インクリボン・旧98用・AC付	イオシス

日本ヒューレット・パッカード

DeskWriter540	7,800円	無	無	無	無	3	インクジェット, ドライバー無, Mac用	イオシス

Panasonic

FS-PC1	12,800円	無	無	無	無	3	MSX用熱転写プリンタ, カラーOK, リボン付	イオシス
FS-PC1	9,800円	無	無	無	無	3	MSX用熱転写プリンタ, カラーOK, リボン無	イオシス
FS-PC1	9,800円	有	無	無	無	3	MSX用, リボン無	情報ハウス

スキャナ

EPSON

GT-5000WINP	24,800円	有	有	無	有	3	パラレルポート付	ワンダーボックス
GT-5000P	12,800円	有	無	無	有	3	パラレルI/F付	ユニオンコンピューターネットワーク

MICROTEK

ScanMaker2SP	39,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

ODP/メモリ

アイ・オー・データ機器

NE-XA512K	18,800円	有	有	有	有	3	セカンドキャッシュ	遊基パソコン館
GA-PG3DXV8/98PCI	17,800円	有	有	有	有	3	アクセラレータ	遊基パソコン館
CX34-16M	14,800円	有	有	有	有	2	PC-9821CX, Ce2, Cs2用	ワンダーボックス
GA-PVR3D4/PCI	9,800円	有	有	有	有	3	アクセラレータボード	遊基パソコン館
PIO-RL34-4M	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PK-Ne75	7,800円	有	有	有	有	2	PC-9821Ne対応ODP	ワンダーボックス
PS-SDIM-8M	7,000円	有	有	有	有	1	IBM ThinkPad230CS用	ワンダーボックス
98NT-2 4MB	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
NP34-8M	4,800円	有	有	無	有	3		遊基パソコン館
PIO-RA34-3M	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-EX134	4,500円	有	無	有	有	3	4MB, PC-9821RA21, 51, RS21, 51	ワンダーボックス
98NT-2 2MB	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-SIM61-2M	2,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-RA34-2M	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

MELCO

EFA-4000	8,000円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
EDS-4000L	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MRA-4000	7,000円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
RCD-4000	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MRC-3000L	6,000円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MRC-3000S	6,000円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
AVR-512 引き出しの中	3,900円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
XMC-2000	2,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 ☎03-5256-3801
■クレバリー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F ☎03-5296-1770
■パシフィックネット：〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル4F ☎03-3733-1441
■コンピュータバンク：〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル ☎03-3797-1221
■情報ハウス：〒228 神奈川県座間市入谷4-15-2-307 ☎0462-57-1605
■コムネット：〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13 ☎0474-76-0860
■遊基パソコン館：〒320 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F ☎028-635-1351
■マイコンショップ川口：〒332 埼玉県川口市本町2-6-25 ☎048-222-8655
■ビットマップ：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-89-2369
■フレックス四日市：〒510 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
■イオシス：〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-13 ☎06-631-6695
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
■ワンダーボックス：〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

パソコン周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)
専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより
常時中古品大量在庫有

お問い合わせは　買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品

遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F
TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00－PM7:00
栃木街道沿い県立博物館南

スーパーパソコンレクチャーX

STAGE＃32:「カラー・プリンタは銀塩写真の夢を見るか？」

BY くりひろし

★私たちにも買えるクラスのカラー・プリンタの表現力はますます向上しつつあります。ついに1000dpi以上の解像度を持つフォトプリンタも登場しましたし，初期のカラー・プリンタを購入した人はそろそろ買い換えの時期でもあり，カラー・プリンタ市場は再び戦国時代に突入です。

★階調表現とよく耳にしますが，たとえば「赤」と一口に言っても，ふつうは「明るい赤」「暗い赤」など，いくつもの赤があります。階調表現とは同じ色に対してどれだけ薄い色，濃い色を表現できるか，ということです。たとえば，モノクロで白から黒までが256色あれば，それは256階調の表現ができていることになります。もちろん，階調表現に優れているほど美しい印刷が可能です。

★カラーを忠実に再現するには，紙の白さも重要です。インクジェット・プリンタの専用紙などは，一般にコート紙なのですが，コート剤によって表面の吸水性を調整するだけでなく，よりキレイな白色の下地を作っているのです。

★方式によって用途の向き不向きはけっこうあります。インクジェットはもともと水溶性のインクですので透明度が高く，OHPシートや透明フィルムなどに印刷したときにもっともキレイに印刷できます。一方レーザー方式などは不透明なカーボンなので，OHPなどにはあまり向きませんが，普通紙などにもキレイに印刷できます。昇華型プリンタは金銀などの特別色も使えたりするので，グリーティングカードなど高い表現力が必要なときに威力を発揮します。

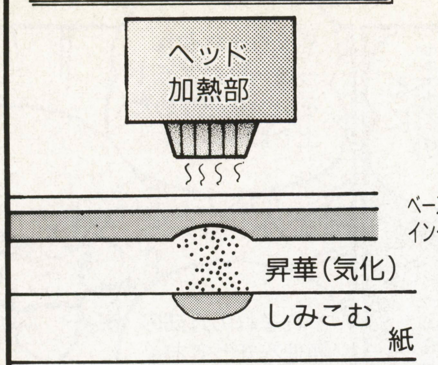
★紹介した他にも，大型の昇華型プリンタなどはまた構造が少し違うのですが，ここでは割愛しました。どうせ高価すぎて買えないですしねぇ！

★コート紙年賀はがきは，昇華型など一部向かない機種もあるので，ご注意を。発行数が少ないのが残念です。

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

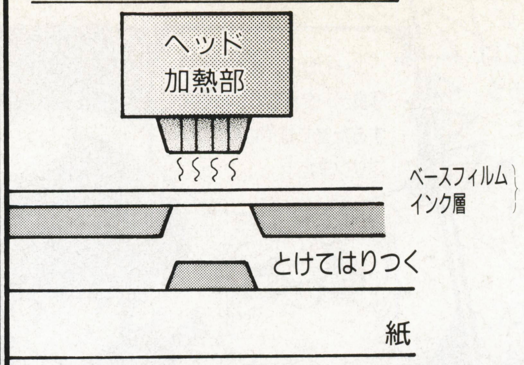
お約束には
お約束ぅぅぅ！！！
…つーわけで，せっかくの写真データをきれいに印刷するためにはやはりカラー・プリンタだ！
最近はデジタルカメラ専用のミニ・プリンタも結構出てるが，やっぱりベーマガリアンとしてはちゃんとしたプリンタを使うべきかなー，と…！
今時はすっかりカラー・プリンタも安くなりましたし！
…というか，周辺機器全般が安くなったわよねー
…例によって種類が結構あるのよね…どれにすればいいのかしら？
やはりそれぞれ一長一短がある！そいつを見極めた上で買うのじゃ！
それぞれの方式の原理を知っておくと，目的に合ったものを選ぶ手助けになるじゃろう！
そもそもカラー・プリンタはどうやってカラーの画像を再現してるか？
んー…カラーインクを使って，かな？
インクジェットプリンターってやーー…
学校で美術の時間に点描やっただろ？色鉛筆とかの点々で絵を描いてくやつ
そうか，微小な色の点の集まりでカラー画像を再現するのは写真でも本などの印刷でも同じことよね
ちょいちょい
いままでは4色（CMYK:Cyan, Magenta, Yellow, Kuro）での印刷が普通だった
C
シアン
ブルー
グリーン
K
クロ
M
マゼンタ
レッド
Y
イエロー
※シアン，イエロー，マゼンタをすべてあわせると黒になるといわれるが実際にはグレーにしか見えないため黒インクも使う。
理論的には色の三原色によってどんな色でも出せるはずだったが，ドットがよほど小さくないとそううまくはいかない
それにたいして，6色印刷の登場って画期的よね！まさにコロンブスの卵的発想といえるわ！
CMYKの各色に1/3〜1/4の濃度のインクを追加したのがミソなのよね！
1/4濃度のインクはドットの大きさの最小を1/4にしたのと同じ効果があるのだ！
1720dpiのプリンタなら，2880dpiのプリンタになったのに同じ位の効果がある。
ライトシアン
シアン
ライトイエロー
イエロー
クロ
マゼンタ
ライトマゼンタ
最近ではさらに，吹き出すインクの量を加減することで表現力を向上させる方式もある
すなわち従来の4色インク方式ならば同じ画質を得るのに解像度4倍が必要なのだから，ほんの小さな改良が素晴らしい性能向上につながった良い例だな！
では，代表的なカラー・プリンタの印刷方式をみていこう！
インクジェット方式
インクタンク
加圧部
ノズル
インクのしずく
しみこむ
紙
圧力
泡
発熱
バブル方式
インクを加熱して沸騰，発泡させ，その圧力でインクを吹き出させる
変形
圧力
ピエゾ方式
ピエゾ素子は電圧を加えると変形する。その圧力でインクを吹く
液体インクを，ピエゾ素子（ピエゾ方式）や熱によるインク発泡（バブル方式）の圧力を利用してインクを紙に吹き付ける。厳密には階調表現は苦手だが，6色インクの登場やインク粒の大きさを可変にする技術によって，かなり向上した。最近もっとも普及した方式で，印刷コストも安上がり。専用紙以外ではにじみやすく，水にも弱いが，最近は耐水インクを混ぜる方式のものも登場している。

昇華方式



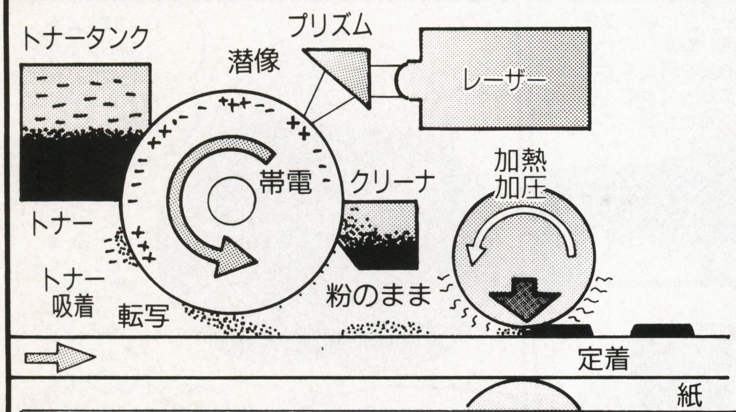
インクシートなどに塗られた固形インクに熱を加えることで気化させ，紙にインクをしみつかせる。熱の加えかたによって，ドット単位での階調表現が可能であるため，解像度に比べてずっと高い表現力を持つ。専用紙以外ではインクがのりにくいが，にじみにくく，耐水性にすぐれる。

熱転写方式



インクリボンに塗られた固形インクを熱を加えて紙に写し取る。にじまず，耐水性にすぐれるが，階調表現にはとぼしい。ワープロ専用機などでよく使われていた熱転写方式を発展させた方式。

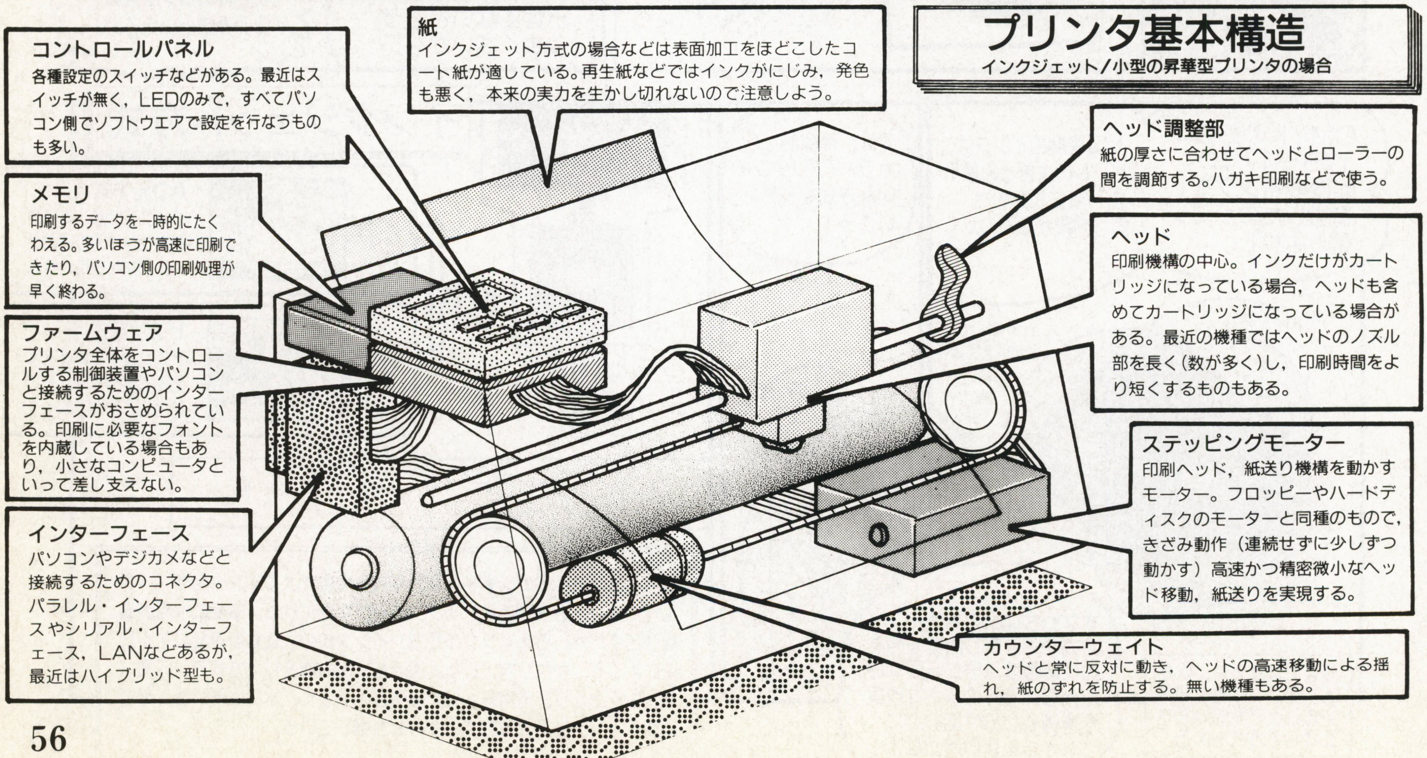
レーザー方式



プラスまたはマイナスに帯電させた金属ドラムに対し，レーザー光線で画像を描き，その部分のみを逆（マイナスまたはプラス）に帯電させる（これを潜像という）。カーボンの微小な粉末であるトナーはマイナスに帯電させてあるため，ドラムの潜像の部分にだけトナーが吸着する。これを紙に写し取り，加熱／加圧することで紙に定着させる。カラーの場合はCMYKの各色にたいしてこれを繰り返すことでカラー画像を完成させる。

プリンタ基本構造

インクジェット／小型の昇華型プリンタの場合



おー，結構速いわねぇ！
うむ，A4で最大2～3枚／分程度にはなっておるから，ハガキくらいのサイズなら相当速く印刷できる
解像度と画像サイズによって印刷時間は変わってくるぞ
印刷時間はデータの量とサイズ，解像度のすべてに比例するのだ
印刷所要時間の例
360dpi 320*240ピクセル　これを1として
720dpi 320*240ピクセル / 360dpi 640*480ピクセル　4倍
1440dpi 320*240ピクセル / 720dpi 640*480ピクセル / 360dpi 1280*960ピクセル　16倍
ところでお年玉付年賀はがきのような，いわゆる「官製はがき」はプリンタ印刷には向き不向きがある
もともとはがきは手書きを前提に作られているので，インクなどの吸い込みが良すぎるのだな
そういえば，インクジェット・プリンタなんかあんまり相性がいいとはいえないかもね
あけましておめでとう
にじみやすいし，発色もあまり良くないし…
ふつうのハガキなら昇華型のほうが向いてるわ
ちなみに写真屋さんの写真入りはがき印刷ってのは直接はがきにプリントするのではなくて，印画紙にプリントしたのを貼りつけてあるのです。
たっ
そのため，どうしてもきれいな年賀状を作りたければお年玉のつかない，専用はがき用紙を使ったほうが良かったのだが…
この1～2年，パソコン＋カラー・プリンタで年賀状を作る人がすごく増えた！そのためか今年から「コート紙」を素材にした年賀はがきがある！
〔コート紙〕
くじ番号部分を切り取らずに郵便局へお持ちください。
[redacted]
そうか，インクの吸い込みが適度に押さえられるから，インクジェット・プリンタ向きなのね！
問い合わせは郵便局や郵政省にね！
さぁて急いで印刷しちゃ…
げげっ
除夜の鐘！？
ああっ結局間に合わなかったかぁ ああ～～～
…なぁんちゃって，実は印刷完了してるんですよぉ
え，ほんと！？
おお！すごいぞ影くん！
!!
??
ははは
実は3日も前に…
ちょっと忘れてました
まてよ，…いつの間に印刷したんだ？？
おキレた…
ジョヤノカネハンマーァア！
除夜の鐘えええええ！
はつどぉ！しょおおおにんんっ！
あれェ～～～!!
TO BE CONTINUED...
Asisted by Eric
Special thanks to mai.

コンピュータ・ミュージック・ライフを手に入れよう！

パーフェクト・ミディ・チャンネル！

CHANNEL.5
ソフトウエア・シンセサイザでMIDIデータを聴く！

TEXT BY
源　康史

MIDI音源に対応したデータを聴くには，12月号で紹介したハードウエア音源が必要です。しかしこれらの音源は価格が高く，手軽に買える周辺機器とはいえません。そこで利用したいのが，PCM音源を利用してソフトウエア上でMIDI音源をエミュレートし，MIDIデータを再生する“ソフトウエア・シンセサイザ”です。
今回は，このソフトウエア・シンセサイザについて紹介しましょう。

ソフトウエア・シンセサイザを手に入れよう

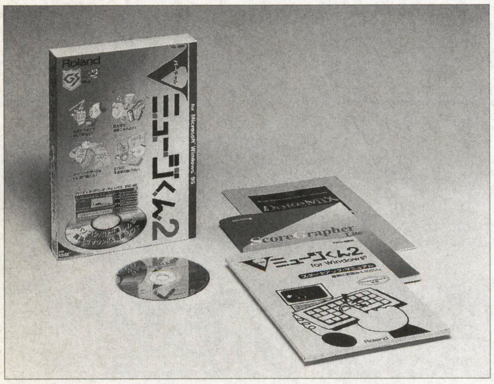
“ソフトウエア・シンセサイザ”は，フリーウエアやシェアウエアとして，DTMファンによって開発され，パソコン通信などで公開されてきました。

Windows95が登場するころには各メーカーも開発に乗りだし，現在では多くのパソコンに導入されています。

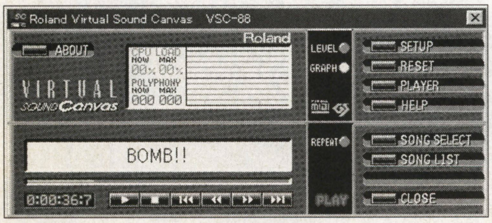
ローランドからは，同社製MIDI音源，SC-55／mkII互換のソフトウエア・シンセサイザ『VSC-55』が同梱された『Vミュージくん』(価格9,800円)と，SC-88互換の『VSC-88』が同梱された『Vミュージくん2』(価格15,800円)が，それぞれパッケージで発売されています(**写真1，2**)。その中でもVSC-88はMMX技術に対応しており，MMX対応Pentium，PentiumIIを搭載したパソコンなら，より快適にMIDIデータが楽しめます。

一方ヤマハでも，XG規格に対応したソフトウエア・シンセサイザ『S-YG20』と，MMX対応Pentiumで動作する上位ソフト『S-YXG50』(**写真3**)を発売。ともに『HELLO! MUSIC! lite50』(価格12,800円)というパッケージに同梱されています。

ローランドでは，機能限定版（http://www.rolandcorp.com/japan/），ヤマハ（http://www.yamaha.co.jp/）では期間限定の体験版が，ホームページで公開されています。興味のある人はダウンロードしてみるといいでしょう。また体験版は，ベーマガの姉妹誌『コンピュータ・ミュージックマガジン』の付録CDにも収録されています。そちらを購入してもよいですね。二つとも導入して，聴きくらべてみるのもおもしろいかもしれません。



《写真1》ソフトウエア・シンセサイザが付属したパッケージ・ソフトがローランドから発売されている



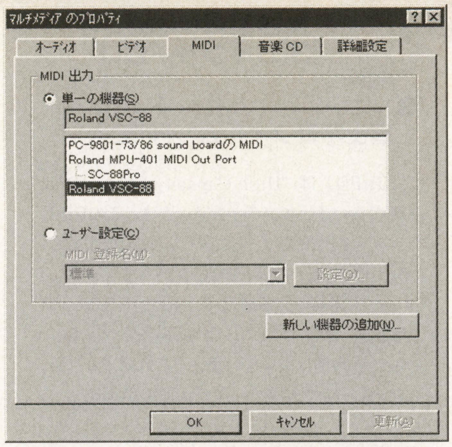
《写真2》操作画面はSC-88のフロント・パネルをイメージ。疑似液晶パネルには，CPUの負荷状況が表示される

《写真3》ヤマハの最新ソフトウエア・シンセサイザS-YXG50は，パッケージ・ソフト『HELLO!MUSIC! lite50』に同梱されている

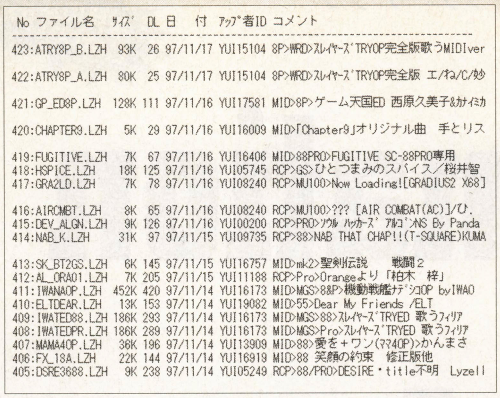
MIDIデータを入手しよう！

音源を持っていない人も，ソフトウエア・シンセサイザにより，試聴できる環境が整いました。しかし，かんじんのMIDIデータがなくては意味がありません。そこで，インターネットやパソコン通信などを利用して，MIDIデータを探してみることにしましょう。

MIDIデータは，拡張子が“MID”(Standard Midi File=SMF)のファイルと“RCP”(レコンポーザ・シリーズのファイル形式)がもっとも多く流通しています。ソフトウエア・シンセサイザを使用している場合，内蔵プレーヤではSMF形式のファイルしか再生できません。RCP形式のファイルも楽しみたい場合は，対応し



《写真4》この設定はどのMIDI出力で演奏させるか決めるもので，多くのプレイヤーもこれに準拠している



No	ファイル名	ｻｲｽﾞ	DL	日　付	ｱｯﾌﾟ者ID	コメント
423:	ATRY8P_B.LZH	93K	26	97/11/17	YUI15104	8P>WRD>ｽﾚｲﾔｰｽﾞTRYOP完全版歌うMIDIver
422:	ATRY8P_A.LZH	80K	25	97/11/17	YUI15104	8P>WRD>ｽﾚｲﾔｰｽﾞTRYOP完全版 エ/ね/C/妙
421:	GP_ED8P.LZH	128K	111	97/11/16	YUI17581	MID>8P>ゲーム天国ED 西原久美子&ｶﾅｲﾐｶ
420:	CHAPTER9.LZH	5K	29	97/11/16	YUI16009	MID>「Chapter9」オリジナル曲　手とリス
419:	FUGITIVE.LZH	7K	67	97/11/16	YUI16406	MID>88PRO>FUGITIVE SC-88PRO専用
418:	HSPICE.LZH	18K	125	97/11/16	YUI05745	RCP>GS>ひとつまみのスパイス／桜井智
417:	GRA2LD.LZH	7K	78	97/11/16	YUI08240	RCP>MU100>Now Loading![GRADIUS2 X68]
416:	AIRCMBT.LZH	8K	65	97/11/16	YUI08240	RCP>MU100>??? [AIR COMBAT(AC)]/ひ.
415:	DEV_ALGN.LZH	9K	126	97/11/16	YUI00200	RCP>PRO>ｿｳﾙ ﾊｯｶｰｽﾞ ｱﾙｺﾞﾝNS By Panda
414:	NAB_K.LZH	31K	97	97/11/15	YUI09735	RCP>88>NAB THAT CHAP!!(T-SQUARE)KUMA
413:	SK_BT2GS.LZH	6K	145	97/11/15	YUI16757	MID>mk2>聖剣伝説　　戦闘２
412:	AL_ORA01.LZH	7K	205	97/11/15	YUI11188	RCP>Pro>Orangeより「柏木　梓」
411:	IWANAOP.LZH	452K	420	97/11/14	YUI16173	MID>MGS>8&P>機動戦艦ﾅﾃﾞｼｺOP byIWAO
410:	ELTDEAR.LZH	13K	153	97/11/14	YUI19082	MID>55>Dear My Friends /ELT
409:	IWATED88.LZH	186K	293	97/11/14	YUI16173	MID>MGS>88>ｽﾚｲﾔｰｽﾞTRYED 歌うﾌｨﾘｱ
408:	IWATEDPR.LZH	186K	289	97/11/14	YUI16173	MID>MGS>Pro>ｽﾚｲﾔｰｽﾞTRYED 歌うﾌｨﾘｱ
407:	MAMA4OP.LZH	36K	196	97/11/14	YUI13909	MID>88>愛を＋ワン(ﾏﾏ4OP)>かんまさ
406:	FX_18A.LZH	22K	144	97/11/14	YUI16919	MID>88 笑顔の約束　修正版他
405:	DSRE3688.LZH	9K	238	97/11/14	YUI05249	RCP>88/PRO>DESIRE・title不明　Lyzell

《写真5》ゆいNETは1,000曲単位でライブラリが分かれており，タイトルや作者のIDからも検索できるのが特徴

たMIDIプレーヤを別途入手しましょう。また，[コントロール・パネル]-[マルチメディア]-[MIDI]で，音源が使用できる設定にしておくのも忘れないでください(写真4)。

ネットワークで MIDIデータ探し

いよいよデータ探しです。まずはインターネットから探してみましょう。個人でMIDIデータを公開している人もいますが，音楽著作権の問題で，知っている曲のデータはなかなか入手できないと思います。そこで注目したいのが，ゲームを開発しているソフトハウスのホームページ。有名なのが，日本ファルコムのホームページ（http://www.falcom.com/またはhttp://www.falcom.co.jp)です。過去に発売されたゲームの楽曲をMIDIアレンジした「Falcom MIDI Collection（ファルコム ミディ コレクション）」の中から，何曲かがホームページで公開されています。日本ファルコムといえば，現在のゲーム・ミュージックの先駆けとなったソフトハウスだけに，データも粒ぞろい。ゲームファンの人はぜひチェックしたいですね。

さらにたくさんのデータが入手できる場所といえば，なんといってもパソコン通信。その中でも有名なのが，NIFTY SERVE（ニフティサーブ）のMIDIフォーラム(FMIDI)です。DTMを楽しんでいる人たちが，オリジナル作品発表の場として活用しています。オリジナル曲の他にも，JASRAC（ジャスラック）(日本音楽著作権協会)に登録されている曲や，クラシック音楽が多く公開されています。

NIFTY SERVEに劣らぬデータ量を誇るのが，草の根ネット（ネット）の「ゆいNET」(アクセス番号0467-44-0643)です。ゲーム・ミュージックや流行の曲をはじめ，数多くのデータが登録されています(写真5)。どちらも全国からDTMファンが集まっており，登録データ数も1万を超えます。

いままで通信を敬遠していた人も，これを機会にパソコン通信やインターネットをはじめてみてはどうでしょうか？

また，パソコン・ショップなどでMIDIデータ集として販売されている作品もあるので，そちらを探してみるのもいいですね。

どの規格のデータか見極めよう

ここで注意したいのが，入手したデータがどの音源（または規格）に対応しているかです。対応規格とちがう音源で再生すると，やや的外れなイメージで再生されてしまいます。データがどの音源対応なのか，あらかじめ確認しておきましょう。対応音源に関しては，データについているドキュメント・ファイルなどにたいてい書かれています。

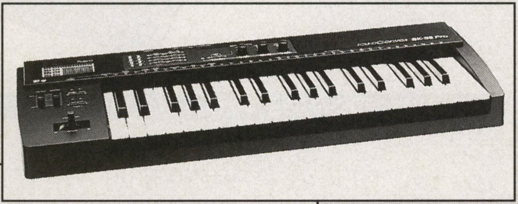
最近のGS規格とXG規格のハードウエア音源には，どちらの規格でもデータを再生してくれるエミュレート機能が用意されています。それまでは，規格がちがうとすべてのパートがピアノで鳴ってしまったりと，曲のイメージそのものを壊してしまうこともあったので，ありがたい機能ですね。実はSC-88ProのXG互換モードは隠し機能なんです！

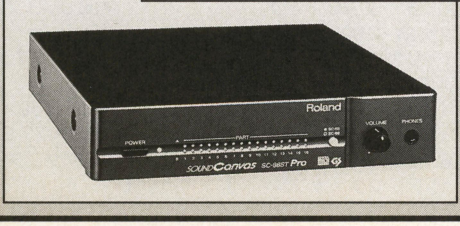
これらの機能紹介やMIDIをもっと活用する方法については，次回以降に紹介しましょう。それではまた来月！

廉価版SC-88ST Pro登場！

GS規格音源の最上位機種であるローランドのSC-88Proシリーズに，液晶パネルとコントロール・パネルを省いた低コストモデル『SC-88ST Pro（プロ）』(価格59,800円)と，SC-88Proのすべての機能を保ったまま，37鍵キーボードと一体型となった『SK-88Pro』(価格89,800円)が追加されました。とくにSK-88Proはかなりお買い得な価格になっているので，これから音源を購入しようと思っている人にうってつけです。またこれらの新製品発売にともない，従来のSC-88Proも89,800円から85,000円に値下げされました。

■問い合わせ先
ローランドDTMホットライン
東京☎03-3251-5791
大阪☎06-345-9785
■ホームページ
http://www.rolandcorp.com/japan/





12/9(火)発売！
最新音源をもっとくわしく知りたい人はこの雑誌を読もう！
コンピュータ・ミュージック・マガジン 1月情報号
定価1,543円＋消費税

インフォメーション・キャッチ・アップ

Information Catch Up

今月の注目 Catch UP!

大容量200MBの3.5インチFDD

●ソニー 富士写真フイルム HiFD

『HiFD』は“High Capacity Floppy Disk”(ハイ キャパシティ フロッピーディスク)の略で，ハイ・エフディと読みます。このHiFD，ソニーと富士写真フイルムの共同開発によるもので，両面で200MBの大容量を持っています。ドライブに搭載される磁気ヘッドは，HDDと同じ“浮上型”となっており，より高速なランダム・アクセスが可能になっています。これにより，最大3.6MB／秒の高速データ転送速度を実現しました。

また，高密度記録用と現行3.5インチFD用の二つのギャップを有した“デュアル・ディスクリート・ギャップ・ヘッド”を搭載することで，従来の3.5インチFDの読み書きも可能にしています。

■問い合わせ先

ソニー株式会社お客様ご相談センター

東京☎03-5448-3311

名古屋☎052-232-2611

大阪☎06-539-5111

富士写真フイルム株式会社

お客様コミュニケーションセンター

☎03-3406-2981

■ホームページ

ソニー http://www.sony.co.jp/index-j.html

富士写真フイルム http://www.fujifilm.co.jp/

デジタル・カメラ

デジタル・ピクチャー・アルバムとしても使用できる！

●ソニー DSC-MD1

ソニーは，MDデータ・ディスクに画像を記録／保存できるデジタル・カメラ『DSC-MD1』(価格125,000円）を1998年2月に発売します。1枚のディスクに，最大365枚の静止画とスレテオ音声を40分記録可能。静止画のみなら，2,000枚もの大量画像を記録できます。可動式の2.5インチ・カラー液晶モニタを搭載。上方向に180度まで回転できるので，見やすい角度に調整できるだけでなく，対面撮影にも利用できます。

撮影時や撮影後に，ナレーションやBGMの録音や画像の入れ替え，タイトル／コメントといった文字入力ができる“アルバム画像編集機能”も搭載しており，アルバム作りもこれ1台でOK！

さらに，音楽用MDを入れると“オーディオ・モード”に切り替わり，MDレコーダとして使うことができます。

なお姉妹機種として，8MBの内蔵フラッシュ・メモリに静止画200枚を記録可能なサイバーショットの最新機種『DSC-F3』(価格68,000円）はすでに発売されています。

■問い合わせ先

ソニー株式会社お客様ご相談センター

東京☎03-5448-3311

名古屋☎052-232-2611

大阪☎06-539-5111

■ホームページ

http://www.sony.co.jp/index-j.html

DSC-MD1，DSC-F3の主な仕様

製品名	DSC-MD1	DSC-F3
画素数	35万画素	35万画素
液晶モニタ	2.5インチTFT液晶	1.8インチTFT液晶
記録メディア	MDデータ・ディスク	内蔵8MBフラッシュ・メモリ
記録枚数	画像のみ 2,000枚（スタンダード），1,000枚（ファイン） 音声込み 音声40分＋画像365枚	60枚（ファイン），200枚（エコノミー）105枚（スタンダード），
フラッシュ	オート，使用距離0.8～5m	マニュアル／使用距離1～3m
外形寸法／重量	87×116×56mm／約490g	102×77.8×40.8mm／約265g
電源	専用バッテリ，ACアダプタ（オプション）	ACアダプタ，専用バッテリ

フルカラー・プリンタ　A4サイズで国内初の超写真高画質を実現

●エプソン　PM-750C

『PM-750C』(価格59,800円)は，ベストセラーとなった高画質フルカラー・プリンタ，PM-700Cの上位機種です。PM-700Cにくらべ，インク重量をさらに極小化した“スーパー・マイクロ・ドット”や，新開発のカラー画像技術“フォトカラー・マネージャ”などの採用により，1440×720dpiの超高精細印刷を実現しました。

また，“双方向印刷モード”で，印刷速度を最大2倍まで高速化するとともに，カラーインクの使用効率をアップし，作業時間効率，ランニング・コストの低減を実現。プリンタ・ドライバも，ワンタッチで画像補正ができるオート・ファイン機能を強化させた「オート・フォト・ファイン！2」へバージョン・アップしています。

さらに，カラー透かし印刷が可能な“スタンプ・マーク機能”，拡大縮小印刷ができる“フィット・ページ機能”なども用意されています。

パソコン画面を見ながら簡単にセットアップができる「ガイダンスCD-ROM」のほか，カレンダー作成ソフト，個性的な文字フォントがそろった「ニィス日本語True Typeフォント」などを標準添付。PM-750の高画質出力を生かせるツール類がそろっています。

■問い合わせ先
エプソンインフォメーションセンター
東京☎0424-99-7133
大阪☎06-399-1115
福岡☎092-452-3942
■ホームページ
http://www.epson.co.jp/

PM-750Cの主な仕様	
印字方式／解像度	マッハジェット方式／1,440×720，720×720，360×360dpi
印字速度	モノクロ：1.85ppm／カラー：0.6ppm（720dpi時）
インターフェース	双方向パラレル
対応用紙	A6～A4普通紙，専用紙，ハガキ，OHPシートなど
給紙容量	普通紙100枚，ハガキ30枚，OHPシート10枚など
外形寸法／重量	429×282×165／約5.2kg
備考	Windows&Macintosh用ドライバのほか ガイダンスCD-ROM，各種印刷ソフトが付属

デジタル・カメラ　スマート・メディアで音声も記録できる！

●サンヨー　DSC-X1

サンヨーの『DSC-X1』(価格85,000円)は，高解像度81万画素CCDを採用した，高画質デジタル・カメラです。高精細で明るく見やすい「2インチ低温ポリ・シリコンTFT液晶モニタ」を搭載。撮影時のファインダとして，また撮影後の画像確認モニタとして，屋内屋外を問わず快適な視認性を発揮します。

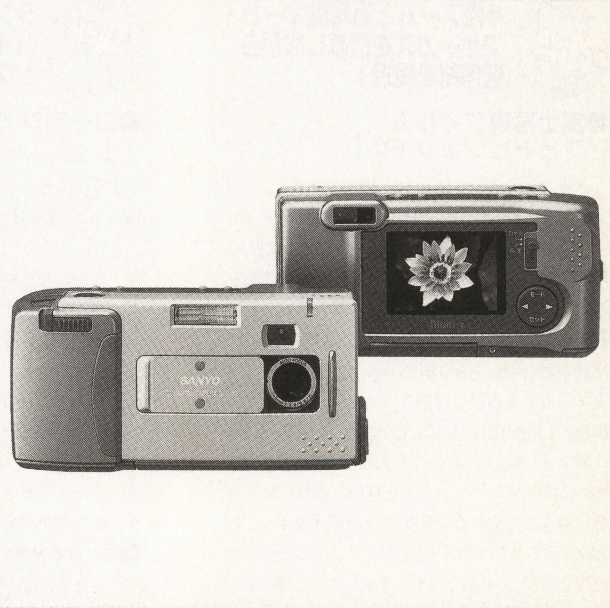
画像の記録媒体は，内蔵メモリではなく，着脱可能な「3.3Vスマート・メディア」を使用。撮影枚数を気にすることなく，フィルム感覚で撮影が楽しめます。パソコンへは，市販のPCカードや同社から発売予定のフラッシュ・パスを使って，画像データをパソコンへ取り込むことができます。

レンズは，36mm相当の広角レンズを搭載。3倍デジタル・ズーム機能を使えば，室内での集合写真からアップで撮影するポートレートまで，さまざまな撮影に活躍してくれるでしょう。

また，画像と同時に音声も記録できる“ボイス・メモ機能”や，撮影した画像に音声を加える“アフレコ機能”も搭載。さらに，付属のAVケーブルでTVと直接接続して，スライドを見るように，撮影した画像と音声の自動再生を楽しめる“スライド・ショー機能”も用意するなどの多機能ぶりはうれしいところ。

0.1秒／0.2秒間隔の2モードで，9コマ連写が可能な“9画面マルチ撮影機能”もあり，パソコンと接続して別売りのアプリケーションを使えば，連写した画像を動画として再生できます。

■問い合わせ先
三洋電機株式会社CEメディア事業本部
☎0720-70-4184
■ホームページ
http://www.sanyo.co.jp/



DSC-X1の主な仕様	
画素数	81万画素
液晶モニタ	2インチTFT液晶
記録メディア	3.3Vスマート・メディア（2MB，4MB，8MB）4MBカード付属
記録枚数 （4MBカード使用時）	S-Hi1（XGA低圧縮モード12枚 S-Hi2（XGA標準モード）24枚 Hi（VGA標準モード）60枚
露出補正	オート，マニュアル（7段階）切換式
外形寸法／重量	138.5×65.5×43.0mm／約270g
電源	単3型アルカリ乾電池4本，ACアダプタ

ビデオカード

高速SG-RAM搭載で2D&3Dを高速描画

●カノープス PWR128Pシリーズ

ビデオカードでおなじみのカノープスから，Power WindowシリーズのNEWモデル『PWR128P』（価格29,800円）が登場しました。PWR128Pは，DOS／VパソコンのPCIバスに対応した，2D&3Dビデオカード。NVIDIA社製の新ビデオチップ「RIVA128」と，高速SG-RAMを4MB搭載。オリジナル・ディスプレイ・ドライバにより，ビデオチップの性能を余すところなく引きだしています。また，“ビデオ・キャプチャ機能”を備えた『PWR128P/4VC』（価格39,800円）なら，TVやゲームマシンから入力した画像を，パソコン上で表示することも可能になっています。

■動作環境

対応バス：DOS／Vパソコン PCIバス（Ver2.1以上）

対応OS：Windows95日本語版，WindowsNT4.0日本語版

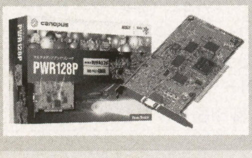
■問い合わせ先

カノープス株式会社テクニカルサポート

☎078-992-6830

■ホームページ

http://www.canopus.co.jp/



PCカード

TVチューナ付のビデオ・キャプチャ・カード

●コンピュータ・テクニカ TVCC-Pro II

『TVCC-Pro II』（価格52,800円）は，ノート・パソコン対応のビデオ・キャプチャ・カード。TVチューナ機能，スピーカを内蔵しており，TV放送をパソコンで楽しむことができます。TVチューナは，VHF／UHF／CATVに対応しており，オート・リサーチ機能でチャンネル情報をファイルに保存することもでき，調節も簡単。

外部ビデオ入力端子や外部アンテナ端子，ヘッドホン端子を標準装備し，ゲームマシンやビデオカメラからの映像取り込みも可能です。動画表示は，独自圧縮方式によりPentium-75MHzで320×240ドット，30フレーム／秒の表示が可能になっています。

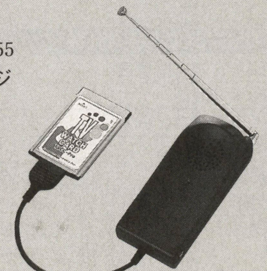
■問い合わせ先

株式会社コンピュータ・テクニカ　ユーザーサポート

☎045-476-2655

■ホームページ

http://www.com-tec.co.jp/index.htm



PCカード

ノート・パソコンで使えるDV静止画キャプチャ・カード

●ソニー DVBK-CW200

ソニーは，DVケーブル1本でデジタル・ビデオカメラからノート・パソコンへ高画質静止画像を出力できるキャプチャ・カード『DVBK-CW200』（価格45,000円）を，12月10日より発売します。DVBK-CW200を使えば，デジタル・ビデオカメラの映像を，画質劣化することなくパソコンへ転送することが可能です。

接続しているビデオカメラの再生映像をパソコン上に表示したり，取り込んだ画像を加工できるツールが付属。また「録画」を除くビデオカメラの基本操作を，パソコン上から操作できるようになっています。

■問い合わせ先

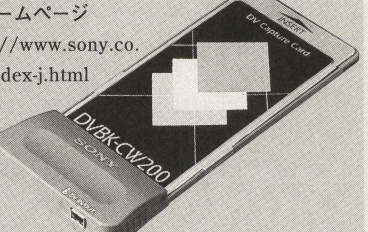
ソニー株式会社お客様ご相談センター

東京☎03-5448-3311　名古屋☎052-232-2611

大阪☎06-539-5111

■ホームページ

http://www.sony.co.jp/index-j.html



汎用フィルムカメラ

4倍ズームと高精度オート・フォーカスを搭載しながら低価格を実現！

●富士写真フイルム フォトビジョン FV-9

さまざまな素材を映しだすのに活用できる“フォトビジョン”シリーズに，最新機種『フォトビジョン FV-9』（価格49,800円）が登場しました。FV-9は，ネガ／スライド／印刷物／立体物などを，高画質で簡単にTVに映したり，ビデオに記録できるカメラです。41万画素CCDを採用した高画質設計で，4倍電動ズームと高精度オート・フォーカスを搭載しながら，シリーズ中で最も低価格の49,800円を実現しています。

レンズには，プロカメラマンに高い評価を受けているTV-フジノンレンズを採用。素材に忠実な色再現をしてくれるDSP回路を搭載するほか，出力端子にSビデオ端子とコンポジット端子の二つを用意。TVで表示しても，オリジナルと遜色ない美しさを再現します。

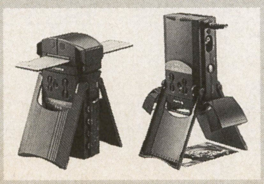
■問い合わせ先

富士写真フイルム株式会社

お客様コミュニケーションセンター　☎03-3406-2981

■ホームページ

http://www.fujifilm.co.jp/



MIDI音源

シンプルなデザインでハイ・コスト・パフォーマンスを実現

●ローランド　SC-88ST Pro

『SC-88ST Pro』（価格59,800円）は，高品位サウンドを備えた，ローランドGS音源SC-88Proの前面パネルを簡略化した低価格モデルです。32パート，64ボイス，1,117音色，42ドラムセットなど，音源内部はSC-88Proとまったく同じながら，パネルを簡略化することで低価格化を実現しています。パネルは簡略化されたものの，音色の切り替えはもちろん，音色エディットまで自由自在に行なえます。前面パネルに並ぶインジケータは，32パートの発音状態を表し，どのパートが発音しているか一目で分かるようになっています。MIDIキーボードなどの外部機器をすでに持っている人や，聴くのがメインという人におすすめです。

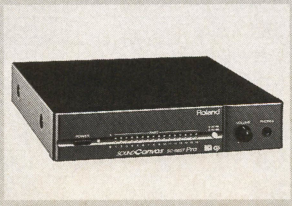
■問い合わせ先

ローランドDTMホットライン

東京☎03-3251-5791　大阪☎06-345-9785

■ホームページ

http://www.rolandcorp.com/japan/



液晶ディスプレイ

CRTディスプレイに匹敵する高画質液晶ディスプレイ

●富士通　VL-1500T

富士通から，独自開発の超高画質液晶パネルを搭載した15インチ液晶ディスプレイ『VL-1500T』（価格358,000円）が発売されました。VL-1500Tは，15インチでありながら17インチ相当の表示領域を持っています。設置スペースはディスプレイとくらべて約40%，消費電力も約1／3で済み，省スペースと省エネルギーを実現。重さも，約6kgしかありません。

ディスプレイには，1,024×768ドットで最大1,619万色の表示が可能なMVA液晶パネルを採用。このパネルは、上下左右各160度という広範囲の視野角を実現し，動画再生時もチラツキのないスムーズな描画が行なえます。

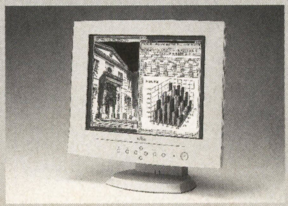
■問い合わせ先

富士通株式会社FMインフォメーションサービス

☏0120-89-4321

■ホームページ

http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fmworld/



外付けHDD

HDVSシリーズにUltraSCSI対応版が新登場！

●アイ・オー・データ機器 HDVSシリーズ

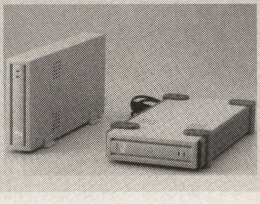
アイ・オー・データ機器から，次世代標準といわれているUltraSCSI対応HDDが，お手頃な価格で発売されました。標準モデルの『HDVS-U2.1G』(価格37,800円)，PCIバス用UltraSCSI対応の『HDVS-U2.1G／UPCI』(価格53,000円)，PC-9800用でSCSI-2対応の『HDVS-U2.1G/98Ⅲ』(価格49,800円)，そしてISAバス用SCSI-2の『HDVS-U2.1G／ISA』(価格54,800円) があります。

もちろん，従来のSCSI-2インターフェースに接続して使用することもでき，将来UltraSCSIインターフェースへ移行しても，そのまま利用が可能。

“スタッカブル仕様”になっているので，横置きで積み重ねても崩れる心配がありません。

■問い合わせ先
株式会社アイ・オー・データ機器新製品案内窓口
☎076-260-1024

■ホームページ
http://www.iodata.co.jp/



スピーカ

高音質ウッド・キャビネット採用パソコン用スピーカ

●パイオニア MPC-PS500

パイオニアの『MPC-PS500』(価格12,800円)は，ゲーム音楽を迫力ある音で再生する“ゲーム・エフェクト・コントロール”を搭載したパソコン用スピーカです。音質に配慮し，本体にはウッド・キャビネットを採用。さまざまな音楽，効果音を，木製ならではの高音質で再生します。色はホワイトと木目調の2種類。インテリアに合わせてカラーリングを選択できます。

ヘッドホン・ジャックが本体前面に配置されているので，ヘッドホンの接続も簡単。防磁仕様なので，ディスプレイ横に置いても色ズレなどの影響はありません。

■問い合わせ先
パイオニア株式会社
パソコンインフォメーションセンター
☎03-3495-6640

■ホームページ
http://www.pioneer.co.jp/news/index.html

ハガキ作成ソフト

多彩な素材＆機能を揃え，毛筆書きを表現

●リコー 筆百彩 Ver3.0

『筆百彩 Ver3.0』(価格7,770円) は，96年に発売された同ソフトの97年度版本格的毛筆はがき作成ソフト。TrueTypeフォントで，毛筆特有のにじみ，かすれを表現。モードを選択するだけで，毛筆書きの味わいあるハガキが作成できます。また，浮世絵やイラストなど，多彩な画像データ4,270点も併せて収録されています。

なお，毎月抽選で1,000名に日めくりカレンダーCD-ROMプレゼントを実施中。期間は98年1月末までなので，希望者はソフトを購入して急いで応募しましょう。

■動作環境
Windows95 i486DX2-66MHz以上
WindowsNT4.0 Pentium-90MHz以上

■問い合わせ先
株式会社リコー TTWインフォメーションセンター
☎045-477-1639

■ホームページ
http://font.ricoh.co.jp/

ホームページ作成ソフト

豊富な素材と見本でホームページが簡単に作成できる！

●富士通パソコンシステムズ ちょこザイナー

富士通パソコンシステムズは，HTMLやグラフィック・デザインの知識がない人でも，簡単にホームページが作成できるソフト『ちょこザイナー』(価格7,800円) を，12月18日より発売します。

ホームページ作成がはじめてという人を対象に，応用範囲の広い画像や自己紹介，アルバムなどの汎用テンプレートを多数収録。画面の指示に従ってテキストを入力するだけの「おまかせモード」，細かな設定まで対応した「アレンジ・モード」など，ユーザーの力量に合わせて作成方法が選択可能です。

■問い合わせ先
株式会社富士通パソコンシステムズ
☎044-952-4124

■ホームページ
http://www.fps.co.jp/index.html

昇華型ビデオ・プリンタ

1台3役！多様な機種と接続できるマルチ入力対応

●松下電器産業 NV-MPX1

松下電器から，家庭でも手軽にデジタル映像をプリントできる，昇華型ビデオ・プリンタ『NV-MPX1』(価格59,800円) が発売されました。このNV-MPX1は，多様な機種と接続できるマルチ入力が特徴となっています。JPEG形式で記録されたデジタル・カメラの画像を，直接読み込んで印刷できるPCカード・スロットや，Sビデオ，コンポジットの各入力端子を装備。入力した画像を，PCカードに静止画として記録できる機能も持っています。もちろん，パソコンからの印刷だってOK。

また，288dpiの高解像度と10bit画像処理で，256階調の滑らかな階調を再現。写真のような高画質プリントがが可能になっています。

■問い合わせ先
松下電器産業株式会社ビデオ事業部
☎06-905-4602

■ホームページ
http://www.mei.co.jp/panasonic-j.html

写真デジタル化サービス

写真をフロッピーに書き込むサービス

●コニカ コニカPCピクチャーショー

『コニカPCピクチャーショー』は，35mmカラー・ネガフィルムの写真をデジタル化して，フロッピーディスクに書き込んでくれる，コニカの新しいサービスです。コニカの現像ショップなどで，フィルムを現像してもらうときに申し込めば，現像／プリントと一緒に画像入力済みフロッピーディスクが付いてきます。価格は，L判同時プリントと画像入力済みフロッピーディスクを合わせて，1,550円(12枚撮り)，1,950円(24枚撮り)，2,950円(36枚撮り) となっています。

フロッピーディスクには，画像をパソコンで簡単に楽しむための専用アプリケーション・ソフトが収録されており，すぐに画像を閲覧できます。

写真をデジタル変換する際の入力画素数は，600×400ドット。デジタル・カメラ並みの画質でデジタル・データに変換してくれるわけです。画像フォーマットは独自形式ですが，付属のアプリケーションを使えばBMP，JPEG形式に変換できます。その他にも，写真を順次表示する“スライド・ショー機能”や，写真にコメントをつける“メモ機能”，“プリント機能”も装備しています。

■問い合わせ先
コニカ株式会社 お客様相談室 ☎03-5269-9745

■ホームページ http://www.konica.co.jp/

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設

教えて やまかん先生

講義その9 表はとってもとっても便利なのさ

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

ホームページは，さまざまなタグを使って表現する“HTML”という言語で作られています。その中でも，表を作るための<TABLE>タグは，使いかた次第で表以外にもいろいろと「使える」便利なタグです。先月に引き続き，<TABLE>タグのちょっとしたテクニックを紹介しましょう。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネットエクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

バックに色や画像を指定しよう

表の背景部分に色をつけたり，画像を表示させることは，<TD>タグに追加の指定をすれば可能となります。

具体的には，

<TD BGCOLOR="RED">
<TD BGCOLOR="#8080FF">

といった記述で背景色が指定できます。

背景に画像を使いたいときは，

<TD BACKGROUND="image.gif">

などと記述すればOKです。

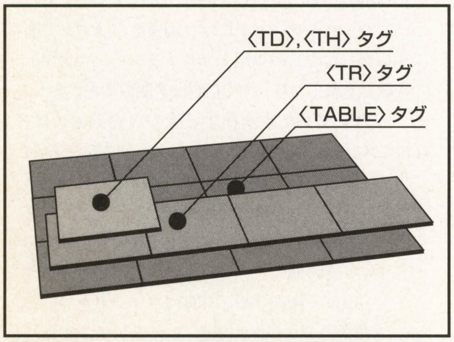
ただ，<TD>タグだと表の一項目ごとに背景色を指定しなければならないので，表全体に色を指定したい場合には向いていません。表全体に対して背景色や画像を指定したい場合は，<TABLE>タグに“BGCOLOR=～”もしくは“BACKGROUND=～”といった記述を加えればOK。表全体に対する背景色，画像を指定できます。こうすれば，<TD>タグにとくに指定をしないかぎり，<TABLE>タグの指定が有効になります。

また<TR>タグで背景色，画像を指定した場合，その1行全体に背景色，画像が設定されます。

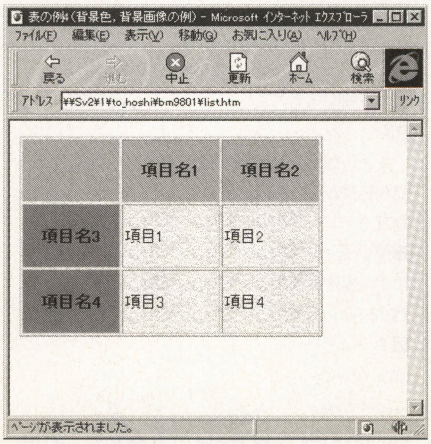
まとめてみると，色指定の優先順位は上から<TD>タグ，<TR>タグ，<TABLE>タグの順番となるわけです（**第1図**）。

この背景色（画像）の指定を加えて作成したのが，**第2図**です（**リスト1**）。動作をためしてみたところ，『インターネットエクスプローラ3.0』では背景画像の指定が可能でしたが，『ネットスケープ ナビゲータ3.0』では，この指定が無視されてしまいました（背景色指定は可能）。

多くの人に意図どおりのレイアウトで見てもらいたい場合，表の背景画像の指定はやめておいたほうが無難かもしれません（**第3図**）。



《第1図》背景色や画像指定の優先順位のイメージ。指定する項目の数が少なくなるほど，優先順位があがっている。ちなみに<TH>タグは<TD>タグとほぼ同じ意味を持つ（くわしくは前号参照）



《第2図》表の背景に色や画像をつけてみた。最上段は<TR>タグ，左の項目名は<TH>タグ，それ以外は<TABLE>タグで指定された画像が背景に表示されている

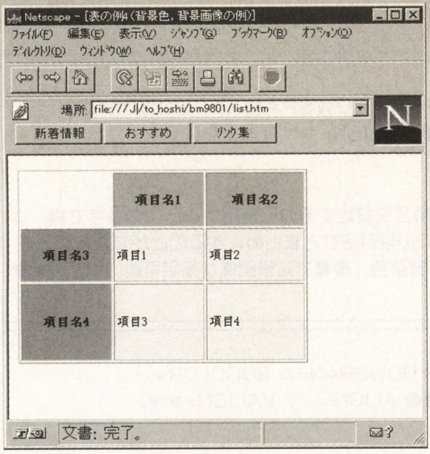
項目内容の位置を調整してキレイに見せる

さて，これまで表の形をいろいろと変えてみましたが，今度は内容表示に関するテクニックを紹介しましょう。

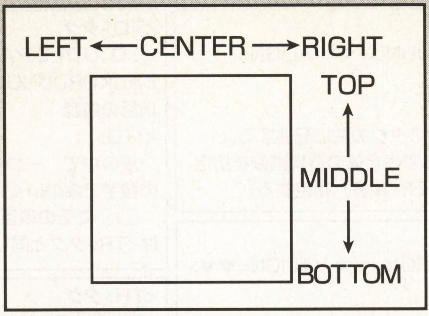
第2図を見ると，項目名は中央揃え，項目の内容が左端の中段に表示されています。この項目内容の表示位置を自由に調整するのが，ALIGNとVALIGNです。

《リスト1》表の背景を設定したサンプル・リスト

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>表の例4（背景色，背景画像の例）</TITLE>
<BODY BGCOLOR="WHITE">
<TABLE WIDTH=300 HEIGHT=200 BORDER
BGCOLOR="#ffefef" BACKGROUND="back.jpg">
<TR BGCOLOR="#ff7f7f"><TH></TH><TH>項目名
1</TH><TH>項目名2</TH></TR>
<TR><TH BGCOLOR="#7f7fff">項目名3</TH><TD>項
目1</TD><TD>項目2</TD></TR>
<TR><TH BGCOLOR="#7f7fff">項目名4</TH><TD>項
目3</TD><TD>項目4</TD></TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```



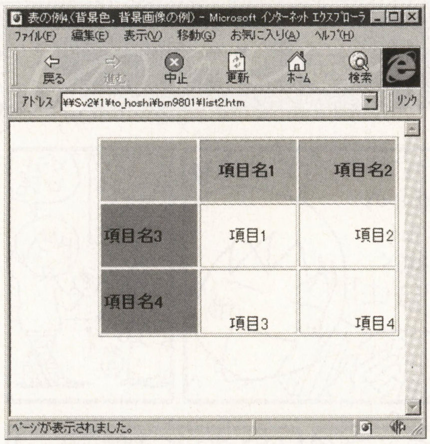
《第3図》リスト1を『ネットスケープ ナビゲータ3.0』で表示したところ，背景画像の指定が無視されてしまった



《第4図》ALIGNで左右，VALIGNで上下の項目内の表示位置を調整できる。ちなみに，“ALIGN=CENTER VALIGN=MIDDLE”と指定すると，真ん中に表示される

《リスト2》表，項目内容の表示位置を指定したサンプル・リスト

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>表の例4（背景色，背景画像の例）</TITLE>
<BODY BGCOLOR="WHITE">
<TABLE WIDTH=300 HEIGHT=200 BORDER
BGCOLOR="#ffefef" ALIGN=RIGHT>
<TR BGCOLOR="#ff7f7f"><TH></TH><TH>項目名
1</TH><TH ALIGN=RIGHT>項目名2</TH></TR>
<TR VALIGN=CENTER><TH BGCOLOR="#7f7fff"
ALIGN=LEFT>項目名3</TH><TD ALIGN=CENTER>項目
1</TD><TD ALIGN=RIGHT>項目2</TD></TR>
<TR VALIGN=BOTTOM><TH BGCOLOR="#7f7fff"
ALIGN=LEFT VALIGN=CENTER>項目名4</TH><TD
ALIGN=CENTER>項目3</TD><TD ALIGN=RIGHT>項目
4</TD></TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```



《第5図》項目内の表示位置が，それぞれのタグによって指定されている。リスト1の表示位置とくらべてみよう

ALIGNは横の位置を，VALIGNは縦の位置をそれぞれ指定します。

ALIGNの指定は

■LEFT：左揃え

■CENTER：中央揃え

■RIGHT：右揃え

となっており，VALIGNの指定では

■TOP：上揃え

■MIDDLE：中段揃え

■BOTTOM：下揃え

の中から選択するようになっています(第4図)。使いかたとしては，

<TD ALIGN=CENTER VALIGN=MIDDLE>

というように，<TD>タグ(<TH>，<TR>タグも同様)の中に記述します。

背景色の指定と同じく，記述するタグには優先順位があり，<TR>タグの指定よりも，<TD>タグや<TH>タグのほうが優先されます。

また，表全体の位置をきめるため，<TABLE>タグにもALIGNを指定することが可能です(VALIGNはできない)。この場合，

■LEFT：左揃え

■RIGHT：文字の右揃え

の中から選びます。これら位置合わせの例が，リスト2です(第5図)。

表の表示以外にも使える？

2回にわたって説明した<TABLE>タグ。普通に表として使用するのは当然ながら，それ以外の表示にも使えるタグとして重宝されています。

<TABLE>タグ内部には，通常<BODY>内に記述するタグならば，そのほとんどを使用することができます。表の項目の中に画像やリンクを使用したり，文字サイズや色を変えるなんてことはもちろん，表の中にさらに表を挿入することだって可能です。

こんな便利な<TABLE>タグは，表以外どんなことに応用できるでしょうか。枠を非表示にすれば，ページのレイアウトを整えるといった使いかたも考えられます。たとえば，ページ内を縦に分割して，左に画像，右に説明文を表示させるなど，その利用法はいろいろとあります。

<TABLE>タグを駆使して，かっこいいページ構成をめざしてくださいね。

先月号の神奈川さんのコラムマンガが，非常に不鮮明な状態で掲載されてしまいました。作者の神奈川さんをはじめ，読者のみなさまにおわびするとともに，あらためて再掲載させていただきます。

●今回のタグのまとめ

<TABLE>タグ
<TABLE BORDER BGCOLOR=○○ BACKGROUND=△△ ALIGN=□□>
表の内容
</TABLE>タグ
表を表示するためのタグで，表の内容はすべてこのタグの間に記述する。BORDERで枠の有無，○○で表全体の背景色，△△で表全体の背景画像を指定。□□で，ページ上の表全体の位置を（RIGHT，LEFTから）指定する。

<TR>タグ
<TR BGCOLOR=○○ BACKGROUND=△△ ALIGN=▽▽ VALIGN=▼▼>
表の1行の内容
</TR>
表の中で，1行の内容を設定するのに使用する。○○でその行の背景色を，△△で背景画像を指定する。
▽▽で項目内容の横の位置を（LEFT，CENTER，RIGHT），▼▼で項目内容の縦の位置を（TOP，MIDDLE，BOTTOM）指定する。

<TD>タグ
<TD COLSPAN=○ ROWSPAN=△ BGCOLOR=□□ BACKGROUND=●● ALIGN=▽▽ VALIGN=▼▼>
項目の内容
</TD>
表の中で，一つの項目を設定するのに使用する。○の数字で横，△の数字で縦のいくつかの項目をひとまとめにすることができる。
□□でその項目の背景色，●●で背景画像が指定可能。▽▽，▼▼は<TR>タグと同じ。

<TH>タグ
<TH COLSPAN=○ ROWSPAN=△ BGCOLOR=□□ BACKGROUND=●● ALIGN=▽▽ VALIGN=▼▼>
項目名
</TH>
表の中で，項目名を設定するのに使用。中の表示内容が太字になるなど，ほかの項目と区別がつくほかは<TD>タグと同じ。

神奈川のりこのホームページに夢中

夢中その3　イケてます！　ポストペット

どうもどうも，3回目登場の神奈川のりこでございます。ホームページ（HP）のカウントも1万を超えて絶好調！　ここまできたら，もうあともどりはできましぇん！　やるっきゃないです!!

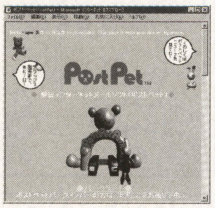
というわけで，いまだに失敗やボケをくり返しながらHPを運営しているわけですが，やっぱりHPを見てくださった方々の心温まるメールがあるからこそ続けていけるのです。前回アドレス見てメールくださったみなさん，本当にありがとうございましたー!!（感涙）

そうそう，メールといえば今『ポストペット』が大流行ですよね。このソフトのおもしろいところは，このスペースでは語りつくせないくらいいっぱいあるんですが，メールを送りながらペットを育てることができるところでしょうか。

ペットでメールを送信する場合，相手も「ポストペット」を使ってないといけないんですが，送り先へ行った感想を日記風にしてメールで送ってくれたり，勝手に自分でメールを書いてメール友達に送ってくれちゃったり，けっこうおもしろいことをたくさんしてくれます。

うちのペット君，テディベアのボクちゃん（オス）にメールを送ってほしー！　というかたは，ぜひメールください。待ってまーす。（メール・アドレス：kno@bc.mbn.or.jp）

ポストペット入手先



電子メールに自分のペットを付けて遊べる「ポストペット」は，http://www.so-net.or.jp/postpet/で体験版が入手できます！

©1997 Sony Communication Network Corporation

作者紹介

神奈川のりこ

最近，連載が急増している漫画家・神奈川のりこさん。漫画が描けるうえにホームページも作れるときたら，これはもう来年大ブレイクはまちがいなし（？）。連載3回目にして，美人同居人がいることが発覚！

プログラマー&クリエイターへの登竜門

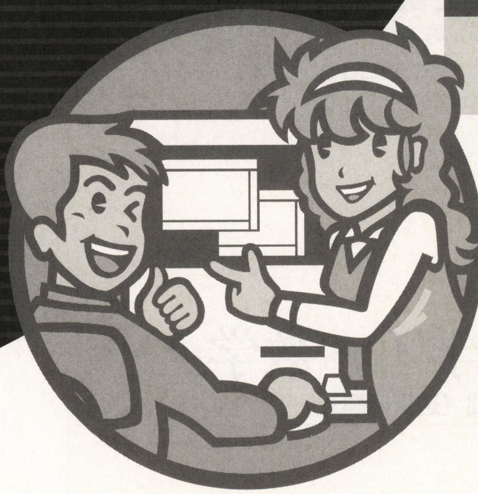
BMプログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X1
X68000
PC-E500
DOS/V
Macintosh

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/



キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1） プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2） プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3） フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。　**編集部**

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

Dr.Dの 緊急開設

『大学入試センター試験』BASICプログラム問題対策委員会

平成９年度の大学入試センター試験に，BASIC プログラムを使った問題が出題されたのを知っておるかの。

プログラム自体は非常に簡単なものなので，ベーマガ読者ならばおそらく楽々答えることができると思うぞ。

ここでは，平成９年度に出題された問題を解説してみるので，平成 10 年度の大学入試センター試験を受験する読者はぜひともこれを読んでもらいたい。問題の傾向をつかんでくれるとうれしいぞ。配点が 20 点とはじつに大きいではないか。

数学Ⅰ・数学A

第５問（選択問題）

	解答記号	正解	配点
第5問 (20)	アイ	15	1
	ウエ	12	1
	オ	7	1
	カ	0	1
	キク	16	1
	ケ，コ	4，4	1
	サシ	12	1
	ス	9	1
	セ	4	1
	ソタ	-3	1
	チツ	90	10

第５問（選択問題）（配点　20）

次は自然数 N が平方数であるかどうかを判定するプログラムである。

```
10   INPUT "N = ";N
20   FOR I=1 TO N
30     J=I*I
40     K=N-J
50     PRINT "K = ";K
60     IF K=<0 THEN GOTO 80
70   NEXT I
80   IF K<0 THEN GOTO 110
90   PRINT "YES ";N;" = ";I;" * ";I
100  GOTO 120
110  PRINT "NO"
120  END
```

(1)　このプログラムを実行して，N に 16 を入力すると画面には

K = [アイ]
K = [ウエ]
K = [オ]
K = [カ]
YES [キク] = [ケ] * [コ]

が表示される。

(2)　また，N に 13 を入力すると画面には

K = [サシ]
K = [ス]
K = [セ]
K = [ソタ]
NO

が表示される。

(3)　このプログラムを繰り返し実行して，N に 1 から 100 までの整数を順に入力したとき，NO は [チツ] 回表示される。

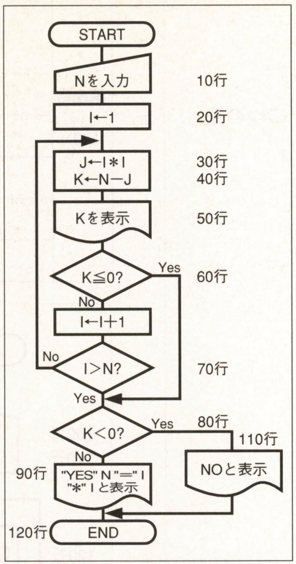
平成９年度大学入試センター試験本試験より

このプログラムのアルゴリズム

まず，このリストのフローチャートを**第1図**に示すので見てほしい。対応する行番号も横に書いておいたので，リストと比較しつつ見るとわかりやすいじゃろう。

このプログラムは入力された数Nが平方数かどうかを判定するプログラムなんじゃが(平方数というのは平方根をとった場合に自然数となる数のことじゃな)，このアルゴリズムでは，1から順番に2乗した値を求め，Nと合う数があれば平方数，なければ(2乗した数がNを越えたら)平方数ではないとしておる(**第2図**)。

ワシとしては，このアルゴリズムならばFOR文によるループは使うべきではないと思うがのう。



《第1図》数Ⅰ・数Aの問題プログラムの流れ図（フローチャート）

1^2，2^2，3^2……と求めていき，その結果≧Nとなるまで続ける

例えばN=4ならば，
$1^2=1$ → Nより小さい
$2^2=4$ → Nと同じ
⬇
4は平方数

N=7の場合
$1^2=1$ → Nより小さい
$2^2=4$ → Nより小さい
$3^2=9$ → Nを越えた
⬇
7は平方数ではない

《第2図》平方数の求めかた

プログラムの具体的な解説

それでは，このプログラムがどのように動作しているのかを順を追って見てみることにするぞ。

- **10行目**：この行はまず問題ないだろう。変数Nの値をキーボードから入力するんじゃな。
- **20行目**：この20行から70行までが，FOR～NEXTによるループになっておる。FOR文がI＝1からNまでの記述だから，本来ならばN回ループ内の処理を行なうはず。
- **30行目**：Iの2乗を求めているが，BASICにはべき乗の演算記号として＾があるため，普段BASICを使っている読者には“J＝I＾2”といった表記のほうがなじみ深いかもしれん。ただ，このべき乗の演算記号というものは，BASIC以外の言語などを見てもらえばわかるように，あまり一般的ではない。だから，BASICになじみのない者にとってはこの「I＊I」のほうがわかりやすいんじゃな。
- **40行目**：Nから，30行で求めたIの2乗を引いた値をKに代入している。
- **50行目**：単純に40行目で求められたKを出力しているだけじゃ。
- **60行目**：このように，FORループからGOTOで抜けだすのはあまり行儀のいいプログラムとは言えんぞ。読者諸君は気をつけるようにな。まあそれはいいとして，ここではKの値が0以下……つまりIの2乗がNと同じか越えた場合にGOTOで飛んでいるわけじゃ。
- **70行目**：NEXTでループしておる。
- **80行目**：Kの値が0未満だったら110行に飛んでいる。この80行へは60行のGOTO文で来るわけじゃから，90行を実行するのは，Kが0の場合のみとなるわけじゃな。
- **90行目**：Nが平方数であったとして，その値を表示しているのじゃ。
- **100行目**：110行を実行しないようにGOTO文で飛んでいるのじゃな。この行に“END”と書いても同じことじゃ。
- **110行目**：Nが平方数ではなかったとして，「NO」と表示しておる。
- **120行目**：プログラムの終了じゃ。

設問に沿って考えてみる

つぎに，実際の設問に沿って，プログラムがどのように動くのかを考えてみるとしよう。

(1)では，Nに16を入力するとどうなるのかを聞いておる。

第1表にループ内の変数の変化をまとめてみた。どうしてこの値になるのかは，30行，40行の式に実際に値を入れて計算してみればわかるじゃろう。

これを見てわかるとおり，Iが4のときにKが0となり，このループは終わっているんじゃな。

ループ中ではPRINT文でKの値を出力しておるから，問題にある上四つの中身は，表にあるKの値そのものとなる。

つぎに，ループからでて80行となるわけじゃが，Kが0のため110行へは行かずに90行となる。90行のPRINT文では，Nの値と，Iの値を2回出力しているわけだから，Nの値（16）と，ループ終了時のIの値（4）が答えとなる。

《第1表》Nが16の場合の変数の変化

I	J	K
1	1	15
2	4	12
3	9	7
4	16	0

どうじゃ？　実際に変数に値を入れつつ流れを追って考えれば，非常に簡単な問題だということがわかるじゃろう。

設問(2)，(3)の場合

続く(2)の場合も同様じゃ。**第2表**に同じように変数の変化を示すぞ。

《第2表》Nが13の場合の変数の変化

I	J	K
1	1	12
2	4	9
3	9	4
4	16	−3

ここでも4回でループは終わっている。つまり，(2)の答えは**第2表**のKの値そのままということじゃな。

プログラムの流れからすると，80行を実行した際に，Kの値が−3を示しているため，110行へと飛ぶわけだ。このため，最後はNOと表示されとるわけじゃな。

(3)じゃが，このプログラムで結果がNOと表示されるのはNが平方数でない場合，つまり1から100までの平方数の数を求めて，100からその数を引けば答えが求められることになるわけじゃ。

1から100までの平方数ならば，**第3図**のように10個と求められるので，(3)の答えは90となる。

これを求めるために100回もプログラムの流れを追ったりせんようにな。

1から100までの平方数は，以下の10個

$1^2 = 1$
$2^2 = 4$
$3^2 = 9$
$4^2 = 16$
$5^2 = 25$
$6^2 = 36$
$7^2 = 49$
$8^2 = 64$
$9^2 = 81$
$10^2 = 100$

《第3図》1から100までの平方数

数学Ⅱ・数学B 第6問（選択問題）

第6問 （選択問題）（配点　20）

次のプログラムを実行すると数の入力を2回求めてくる。このとき，二つの正の整数を入力して実行するとして，下の問いに答えよ。

```
100 INPUT "a=";A
110 INPUT "b=";B
120 Q=INT(A/B)
130 R=A-Q*B
140 PRINT Q
150 IF R=0 THEN GOTO 190
160 A=B
170 B=R
180 GOTO 120
190 PRINT B
200 END
```

(1)　a=? に対し 12，b=? に対し 4 を入力したとき，画面に数を新たに [ア] 個表示して停止する。表示される最初の数は [イ]，次の数は [ウ] である。

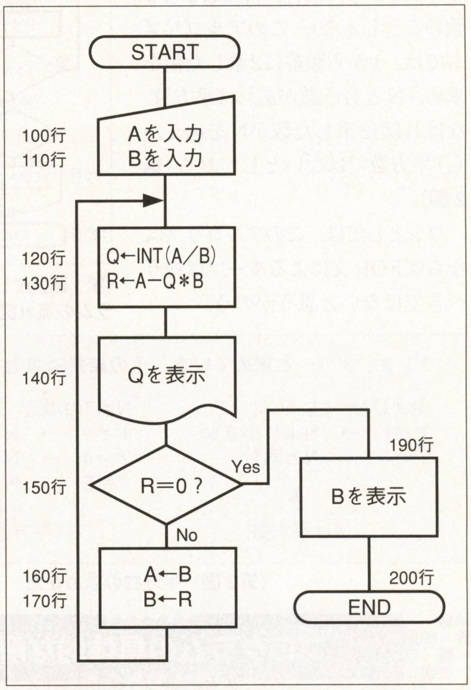
(2)　a=? に対し 548，b=? に対し 141 を入力したとき，行 120 を [エ] 回実行してから停止する。

表示される最初の数は [オ]，次の数は [カ]，三番目の数は [キ] である。

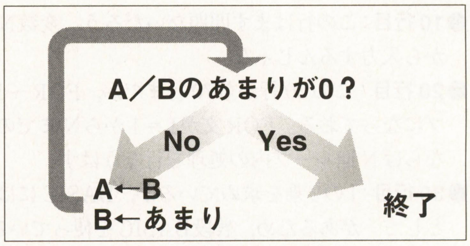
(3)　a=? に対しある数 k，b=? に対し 100 を入力したところ，表示された最初の 3 個の数は順に 2，4，2 であった。このとき，k = [クケコ] である。

平成9年度大学入試センター試験本試験より

	解答記号	正解	配点
第6問 (20)	ア	2	2
	イ	3	2
	ウ	4	2
	エ	6	2
	オ	3	2
	カ	1	2
	キ	7	2
	クケコ	223	6



《第4図》数Ⅱ・数Bの問題プログラムの流れ図（フローチャート）



《第5図》プログラムの大まかな流れ

さて，おつぎの問題じゃが，このリストのフローチャートは第4図に示してある。

このプログラムは，二つの値で割り算を行ない，割り切れなかった場合には，割る数＝余り，割られる数＝割る数として再度割り算を繰り返すという流れのようじゃな（第5図）。

プログラムの具体的な解説

●**100，110行目**：AとBの値を入力するようにしておる。

●**120行目**：INTというのは，かっこ内の値から小数点以下を切り捨てて，整数として返すという関数じゃ。例えば，INT（3.3）は3となるぞ。すなわちこの行では，A割るBの整数値を求めているわけじゃな。ちょっと余計な説明になってしまうが，多くのBASICでは，整数除算の演算記号として￥があるため，この行はQ＝A￥Bというふうに書くこともできるぞ。

●**130行目**：ここで求めているRというのは何かというと，QはA／Bの整数なので，これにBをかけた値をAから引くと……結局A／Bの余りとなるわけじゃ。多くのBASIC言語では，余りを求めるために“MOD”という演算子があるのだから，この行も，R＝A MOD Bというように書き換えることも可能じゃ。

●**140行目**：Q，つまり割り算の答えを出力しておる。

●**150行目**：Rが0のとき，ということはA／Bが割り切れた場合にGOTO文でジャンプしているぞ。

●**160，170行目**：AにBを，BにRを代入している。

●**180行目**：この行のGOTO文で120行に戻っている。つまり，A／Bが割り切れない限りは，ずっと120行〜180行をくりかえすことになるわけじゃ。

●**190行目**：割り算に使ったBの値を出力している。

●**200行目**：これでプログラムの終わりというわけじゃ。

値を入れて設問を考える

それでは，実際に問題を解いていってみるぞ。まずは(1)じゃが，Aに12，Bに4となっているのでそのように値を入れて流れを追ってみるとしよう。

この場合，120行でQは12／4で3に，130行ではRは12－3＊4で0と求まるわけじゃ。

140行でQを表示，今回は3じゃな。そして，Rが0のため，150行のGOTO文で190行へと行くことになる。

190行では，Bの値を表示して，200行で実行を終える。

つまり，PRINT文が2回あったので，画面に表示する数は2となる。一つ目はQの値の3，二つ目はBの値の4じゃ。

このように，(1)の場合にはプログラムの流れが非常に単純じゃ。これが(2)になると何度もループしてややこしくなるぞ。

(2)はちょっとややこしいぞ

つぎに，(2)となるわけじゃが，この場合何度もループをして，プログラムの動作が複雑になっておる。そこで，**第3表**に動作中の変数の変化をまとめてみた。これを参考にするといいだろう。

まず最初は，Aに548，Bに141が入っているわけじゃが，これだとQは548／141で3が入り，Rはそのあまりの125となる。この場合，当然Rは0以外じゃから，150行のGOTOは無視で160行以下を実行することになる。

ここで，Aに元Bの値だった141が，Bに元Rの値だった125がそれぞれ入るわけじゃな。そしてまた120行に戻るぞ。

これを繰り返し，表を見るとわかるように，6回目にしてようやくRが0となり，めでたくプログラムが終了するわけじゃ。

設問の答えじゃが，6回ループするということは，120行は6回実行されることになるぞ。

表示は，ループ中はQの値を順番に出力するので，表のQの値を見ればわかるように，3，1，7，1……となるわけじゃな。

《第3表》A=548，B=141の場合の変数の変化

A	B	Q	R
548	141	3	125
141	125	1	16
125	16	7	13
16	13	1	3
13	3	4	1
3	1	3	0

(3)を解くには？

最後に，(3)の解きかたを説明するとしよう。まず，現時点ではわからない部分だらけじゃが，変数の変化を**第4表**に示すことにする。わからない部分は少しずつ考えていくとしよう。

この問題では，Aの値を求めるようになっているわけじゃが，まずBが100であることと，表示される最初の値が2であることから，Aは200～299の間にあることはわかるじゃろう。

しかも，少なくとも値が3個以上表示されているということは，Aが200ではないことも確かじゃ。すなわちAは201～299というわけじゃな。

つぎに，Aに元Bの値だった100を，Bに元Rの値だった？を代入して2ループ目となるわけじゃ。

この場合のBの値じゃが，Qが4ということから，INT(100／？)＝4から考えると，Bの値は21～25の範囲にあることがわかるじゃろう。また，先程同様，25だと割り切れてしまうので正確には21～24じゃな。

2ループ目のBの値は，1ループ目のRだったわけで，ここから1ループ目のAは221～224だったと考えることができる。

ここで，実際に最初のAの値を221～224までそれぞれ仮定して実行結果を求めてみると，3ループ目のRの値が2となるのはAが223だった場合のみじゃ（**第6図**）。

よって，この問いの解は223となるわけじゃな。

《第4表》A＝k，B＝100の場合の変数変化

A	B	Q	R
k	100	2	?
100	?	4	?
?	?	2	?

1ループ目

?／100=2.xx ➡ ?=200～299

2ループ目

100／?=4.xx ➡ ?=21～25

1ループ目のAを221と仮定すると，

A	B	Q	R
221	100	2	21
100	21	4	16
21	16	1	5

1ループ目のAを222と仮定すると

A	B	Q	R
222	100	2	22
100	22	4	12
22	12	1	10

1ループ目のAを223と仮定すると

A	B	Q	R
223	100	2	23
100	23	4	8
23	8	2	7

これより，k=223

1ループ目のAを224と仮定すると

A	B	Q	R
224	100	2	24
100	24	4	4
24	4	6	0

《第6図》設問（3）を解くときの考えかた

Win&Mac環境で"超ッパヤ・アクション・ゲーム"がマウス一つで作れるツール

クリック・ゲーム作成術

TEXT & GAME MAKING ● 山崎 寛

山崎 寛 (Hiroshi Yamazaki)

Profile

神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』にてプログラミングをはじめる。先月，『ナムコミュージアムアンコール』を購入し，『スカイキッド』で遊ぶ…。実はファミコン版の『スカイキッド』って，追加要素がかなり多くて，よくできていたゲームなんだなぁと実感したのでした。

Play 3　突き抜けないレーザーを作るには？

Windows用高速ゲームが作成できるツール，『Klik&Play』と『Click&Create』(Klik&PlayはMacintoshでも発売)。この連載では，そのゲーム作りのテクニックを紹介していきます。

今回は，読者からの質問「長いレーザーを敵に当てた場合の処理」について考えてみたいと思います。

当たって消えるレーザーの作りかたは？

先日，ベーマガ・ホームページの伝言板で，「Klik&Playで，貫通せずに敵表面に当たるレーザーはどう表現すればいいのでしょう?」という質問がありました。今月は，このテクニックを紹介していくことにしましょう。

本誌'97年6月号，7月号の『Klik&Playゲーム作成術』では，長いレーザーの作りかたを紹介しました。このときは，主に「自機からレーザーを発射する」という内容が中心だったのです。

そこでは，**第1図②**のように長いレーザーが敵に当たった場合，レーザー全体が一気に消えてしまいます。いわれてみると，確かに不自然ですね。そこで今回は，当たった部分からじょじょに消すうまい方法を考えてみましょう。

このレーザーの内容を覚えていない人は，'97年6～7月号を読み直しておいてくださいね。

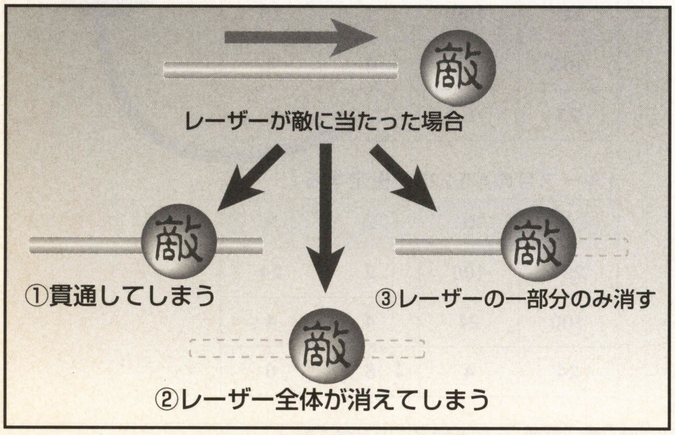
複数のキャラクターで1本のレーザーを表現する

レーザーをうまく消す方法は，つぎの2とおりが考えられます。

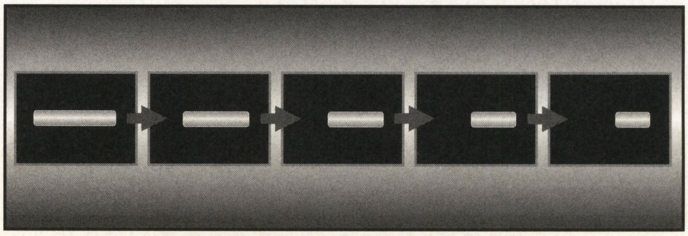
① **レーザー発射と同様に，アニメーションでだんだんとレーザーが短くなっていくようすを表現する**（第2図）

② **レーザーを，複数のキャラクターによって表現する**（第3図）

①は，アニメーションで表現するパターンなので，簡単に実現できそうです。しかし，第4図のようにレーザーの途中に



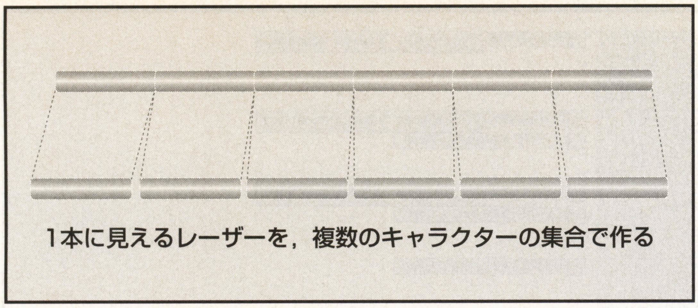
《第1図》敵表面でレーザーを消す



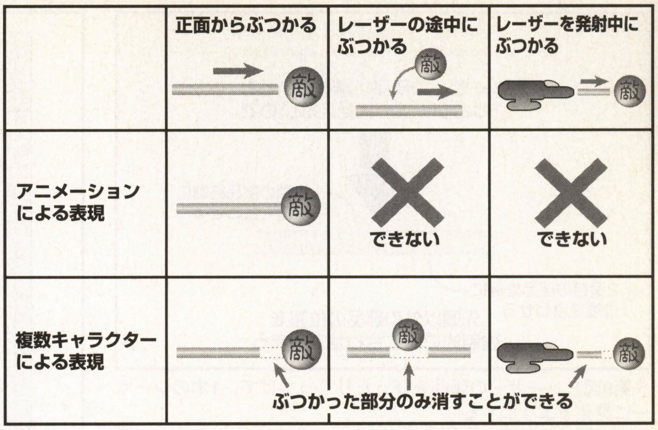
《第2図》アニメーションで表現するには？

Klik&Play● 価格8,800円
Click&Create● 価格17,800円
問い合わせ先
富士通コンテンツサポートセンター
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5462-9853
（土日・祝祭日をのぞく10：00～18：00）
ホームページ
http://www2.infoweb.or.jp/klik/

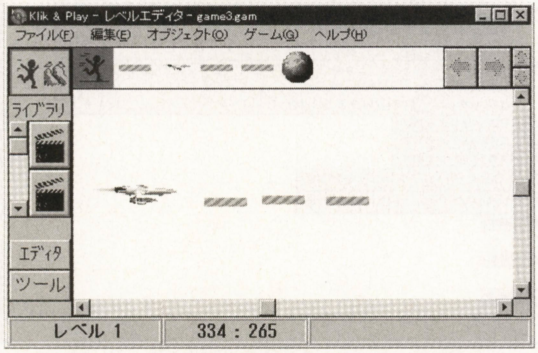
動作環境
●Klik&Play●
Windows3.1の場合
486-33MHz以上，メモリ8Mバイト以上，640×480ドット256色以上
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
Macintoshの場合
68LC040以上，漢字Talk7.1.2以上，空きメモリ6Mバイト以上，640×480ドット256色以上
●Click&Create●
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
※すべてCD-ROMドライブが必要，Windows環境はサウンド・ボードも必要



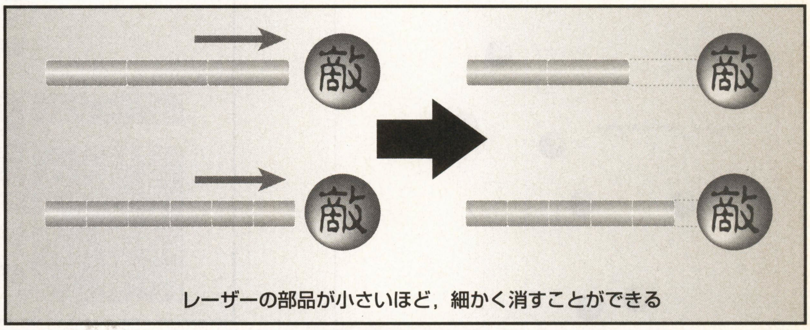
《第3図》たくさんのキャラクターで1本のレーザーにする



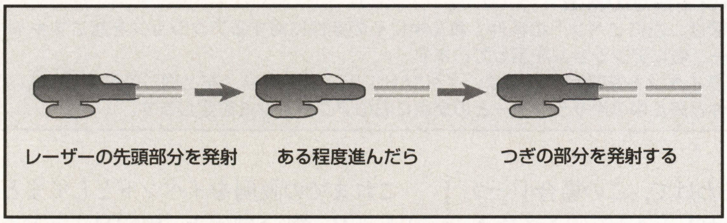
《第4図》アニメーションではできないことがあるが，それも複数のキャラクターによる表現なら可能となる



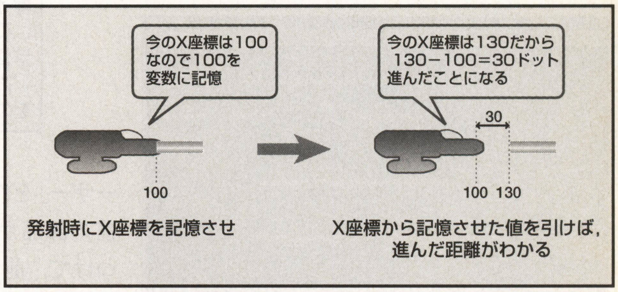
《第5図》レーザーの部品となるキャラクターを準備する



《第6図》レーザーの部品を細かくするほど，見た目はよくなる



《第7図》発射したレーザーの一部がある程度進んだら，つぎを発射する



《第8図》最初の発射位置を変数に記憶すれば，「現在の位置−変数の値」で進んだ距離がわかる

敵がぶつかったり，レーザー発射中に敵がぶつかった場合に，うまく処理ができないという問題が生じることになります。

これに対し，②の複数のキャラクターによる表現では，レーザーの途中など部分的にキャラクターだけを消すことができます。しかし，こちらは作るのが大変そうです。

ここは，ちょっと手間がかかりますが，②の複数のキャラクターによる表現で，完成度の高いレーザーを作ってみることにしましょう。

まずはレーザーの部品を用意する

最初に，第5図のようにレーザーを構成する部品となるキャラクターを作成します。

この例では，1本のレーザーを三つのキャラクターで構成しています。実際には，もう少し多く10個くらいのキャラクターで構成したほうが，適当な長さのレーザーをうまく表現できると思います（第6図）。

反面，キャラクターを多くすると，作るのに手間がかかったり，処理が重くなるという弊害もあります。動作させてみて，適当な数にしておいたほうがいいでしょう。

間をおいて順番に発射するには？

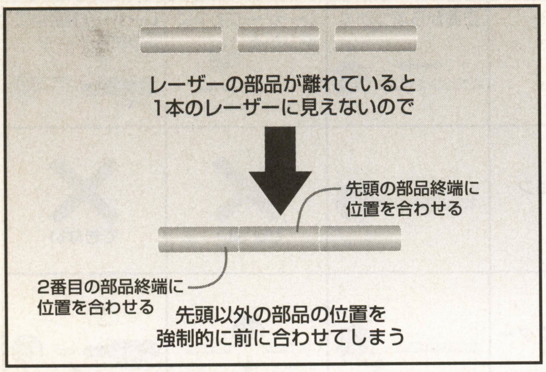
つぎに，複数のキャラクターをどのようにして1本のレーザーにするのか，説明しましょう。

最初に，レーザーの発射処理に注目しましょう。ここは，複数の部品を一度に発射してもしかたがないので，まずはレーザーの先頭となるキャラクターを普通に発射します。

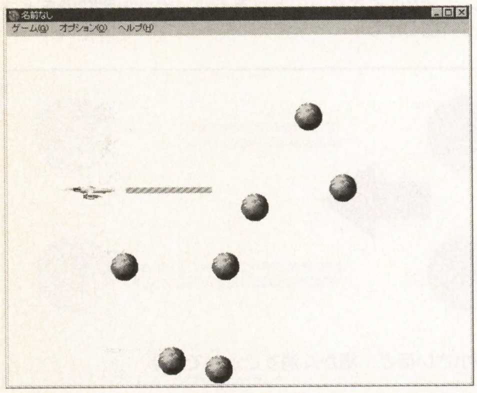
そして，先頭がある程度進んだらつぎの部品を発射し，そしてこれもある程度進んだらそのつぎを発射する…，というぐあいに，順次発射処理をしていきます（第7図）。

この「ある程度進んだ」ことを判断する方法は，第8図のような処理を行ないます。

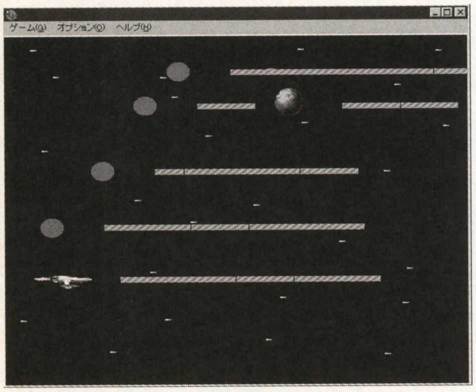
つまり，最初発射したときに，自分のX座標を記憶させます。そして，現在のX座標から記憶させた値を引けば，進んだ距離が求められるというわけです。



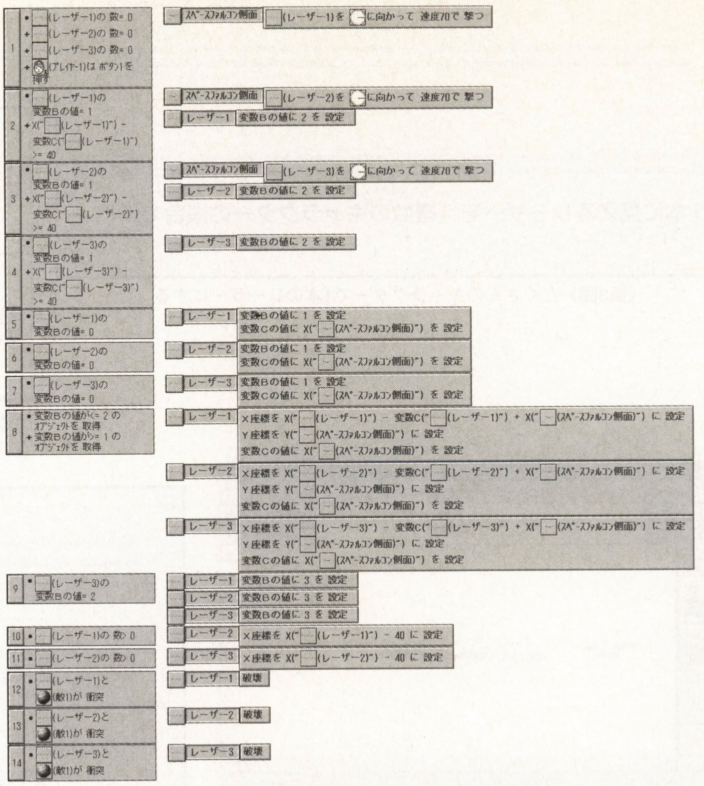
《第9図》レーザーの部品をぴったりくっつけて，1本のレーザーに見えるようにする



《第11図》レーザーを3個のキャラクターにわけて作った例



《第12図》レーザーを9個のキャラクターにわけ，さらにオプションを四つ付けた例。実は，イベントの記述がものすごく複雑なのだ



《第10図》今回の内容をイベントとして実際に記述した例

●イベント設定の方法

この図は，左にイベントの条件，真ん中にその条件に対するアクションを起こすキャラクター，右にアクションを示しています。

これらイベントを設定するには，イベントエディタを使い，左と同じ条件を設定し，その条件と真ん中のキャラクターとの交点に右のアクションを設定します。

離れずにくっついていてね！

このように，適当な間隔を置いてレーザーの各部品を発射する処理を行ないます。しかしこのままでは，それぞれの部品のあいだが空いていたりして，うまく1本のレーザーに見えません。

これを解決するためには，一つ前にあたる部品の終端に，つぎの部品のX座標を合わせるようにして，個々の部品をぴったりくっつけて表示するようにします。

ただし，今回は「敵に当たって消えるレーザー」を作るわけで，この場合「一つ前の部品が存在したら」という条件をつけて，前の部品が存在しなかったら座標の指定をしないようにします（第9図）。

また，以前と同様に，レーザー発射中は自機の移動にレーザーが誘導されるようにします。

敵に当たったときの消しかた

さて，いよいよ今回の本題である「敵に当たったときに少しずつレーザーが消える」という処理に挑戦しましょう。

といっても，これは実に単純で，レーザーの各部品について，敵に衝突したら破壊するようなイベントを設定するだけなんですね。

複数のキャラクターで1本のレーザーを作っているおかげで，部分的にレーザーが消えてくれるわけです。

これまでの説明をイベントとしてまとめたのが，**第10図**です。内容は，つぎのようになっています

- **●2〜3：レーザーの順次発射**
- **●5〜7：進んだ距離を知るためにレーザーのX座標を変数に代入**
- **●8：レーザーの誘導**
- **●10〜11：レーザーをぴったりとくっつける**
- **●12〜14：敵とぶつかったレーザーを消す**

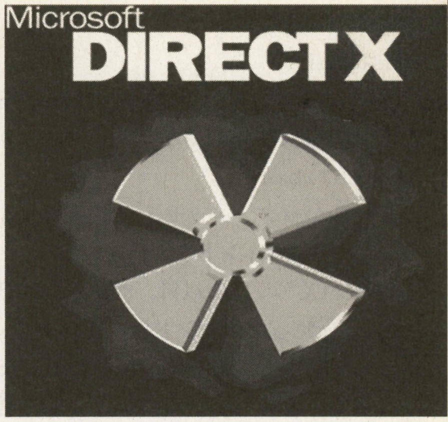
これを動作させた画面が，**第11図**です。敵にレーザーが当たると，当たった部分から消えていきます（レーザーを3分割しかしていないので，ちょっとわかりにくいけど…）。

これをもっともっと複雑にすると，**第12図**のようなことも可能です。

作成したデータは，ベーマガ・ホームページに収録していますので，実際にその動きを見てくださいね。

新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

Windowsプログラミング完全マスター



TEXT & PROGRAMMING●石川直人

第11回　Windowsゲーム・プログラミングQ&A その①

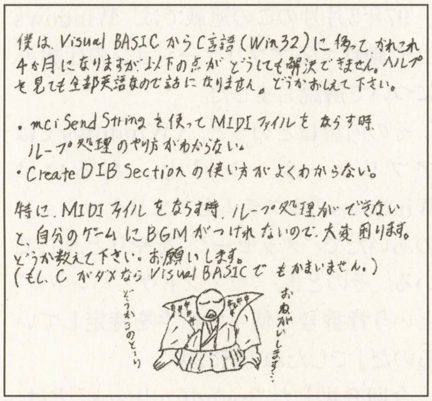
そろそろ連載のネタがつきてきた今日このごろ，みなさんいかがお過ごしでしょうか。今月は，読者の質問にお答えする企画らしいので，「Windowsゲーム・プログラミングQ&A その①」をお送りしましょう。「その②」の予定は未定ですので，おハガキお待ちしております。よろしくね。

石川直人 (Naoto Ishikawa)

Profile

秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。先月，助手4号より家出猫の捜索を依頼されているが，猫はキライなので探していないらしい。

鈴木大輔さん（静岡県榛原郡・16歳）からの質問


僕は、Visual BASICからC言語(Win32)に移ってかれこれ4か月になりますが、以下の点がどうしても解決できません。ヘルプを見ても全部英語なので話になりません。どうかおしえて下さい。

・mciSendStringを使ってMIDIファイルをならす時ループ処理のやり方がわからない。
・CreateDIBSectionの使い方がよくわからない。

特に、MIDIファイルをならす時、ループ処理ができないと、自分のゲームにBGMがつけれないので、大変困ります。どうか教えて下さい。お願いします。
(もし、CがダメならVisual BASICでもかまいません。)

ちなみに，これは『BASIC PROGRAM GET＆RUN』コーナーあてに送られてきたハガキだったのですが，ネタがなかった私がやまかん先生から奪い取りました。というわけですので，鈴木くんはこのページも見るように。

さて，質問の内容をまとめると，つぎのようになります。

●mciSendStringを使ってMIDIファイルを鳴らすとき，ループ処理のやりかたがわからない
●CreateDIBSectionの使いかたがよくわからない

しかも条件があり，「C言語＋Win32[*1]」の環境で，ということです。

鈴木さんが具体的にどの開発ツールを使っているのか，ちょっとこのハガキではわかりません。ひとまず今回は，『Borland（ボーランド） C++Builder（ビルダー）』を使って説明していくことにしましょう。C++Builderを使うとはいっても，できるだけシンプルな「C言語＋Win32」に近い形のサンプルを用意しますので，どの開発ツールを使っていても応用はきくと思います。

mciSendStringを使ってみよう

まずはじめに，簡単にmciSendStringについて説明しておきましょう。

Windows3.1以降，Windowsにはマルチメディア拡張機能が標準搭載されました。マルチメディア拡張機能とは，具体的にいうと

●ウェーブ・サウンド（～.wav）
●MIDIシーケンス（～.mid）
●AVIビデオ（～.avi）[*2]

などのような，いわゆるマルチメディア・データと呼ばれるものを取り扱う機能です。

そのマルチメディア拡張機能を呼びだすためのインターフェースを“MCI（Multimedia Control Interface（マルチメディア コントロール インターフェース）)”といい，その代表的な関数（API）が，mciSendStringです。

mciSendStringを使えば，“play”や“stop”のような人間にもわかりやすい文字列コマンドで，MCIデバイスを制御することができます。

●mciSendStringの定義

```
MCIERROR mciSendString(
  LPCTSTR lpszCommand,
  LPTSTR lpszReturnString,
  UINT cchReturn,
  HANDLE hwndCallback
 );
```

lpszCommand：
　MCIに渡すコマンド文字列
lpszReturnString：
　MCIが返してくるメッセージの入る文字列

＊1　Win32
Win32とは，Windows NTやWindows95以降に標準搭載されているAPIセットのこと。

＊2　AVI
AVIビデオに関する機能『Video for Windows（ビデオ・フォー・ウィンドウズ）』に関しては，Windows 3.1ではオプションだった。Windows95以降は，この再生機能が標準搭載されている。

cchReturn：

返されるメッセージ（lpszReturnString）の文字列の長さ

hwndCallback：

コールバック・メッセージが送られるウィンドウのウィンドウ・ハンドル

DirectX（ダイレクト）*3の登場以降，ゲームなどではMCIを使ったサウンドの再生よりも，DirectSound（ダイレクトサウンド）*4を使うほうが一般的になってきています。しかし，DirectX関連のプログラミングは，MCIにくらべるとお手軽度が低すぎるのです（要するにむずかしいってことね）。個人でプログラミングを楽しもうという場合や，あまりサウンド機能に高性能を求めないプログラムの場合は，まだまだMCIレベルのプログラミングも現役で使われています。

MIDIデータを鳴らすコードはこれだ！

MCIを使ってMIDIデータを鳴らそうと思った場合，つぎのようなプログラムで実現することができます。

```
mciSendString("open  test.mid",
NULL,0,0);
mciSendString("play  test.mid",
NULL,0,0);
```

実際に実行する場合は，プログラムの実行ファイルと同じディレクトリに，"test.mid"というファイルを用意しておいてください。これで，そのMIDIファイルが再生されるはずです。

単純に"play"だけでも再生することは可能ですが，ここではあらかじめ"open"しています。こうしないと，あとで使用するオプション・パラメータが有効にならなかったり，再生／停止の繰り返しがうまくいかなくなる場合があるようです。きちんと"open"しておきましょう。

そして，

```
mciSendString("stop test.mid",
NULL,0,0);
mciSendString("close test.mid",
NULL,0,0);
```

と記述することで，再生を終了させることができます。"open"したら"close"するのを忘れてはいけません。

その他にも，一時停止"pause"や頭だし"seek"などの命令が用意されています。くわしくは，関連のヘルプ項目をチェックしておいてください。

ちなみに，MCI関係の命令は"mmsystem.dll"というDLLファイルの中に入っています。このようなマルチメディア関連APIは，たいてい標準で使用できる関数にはなっていません。APIのヘッダを追加して，使用可能な状態にしておく必要があります。

C++Builderの場合は，MCI関連APIを使うユニットの最初の宣言（ヘッダファイル）に，

```
#include <mmsystem.h>
```

と付け加えておくことになります。

MIDIをリピートさせてみよう

つぎに，質問されている"MIDIのループ処理"にチャレンジしてみましょう。

ループ処理を行なうには，mciSendStringの最後のパラメータである，hwndCallbackを使用することになります。

先ほどのAPIの説明のところには，

hwndCallback：

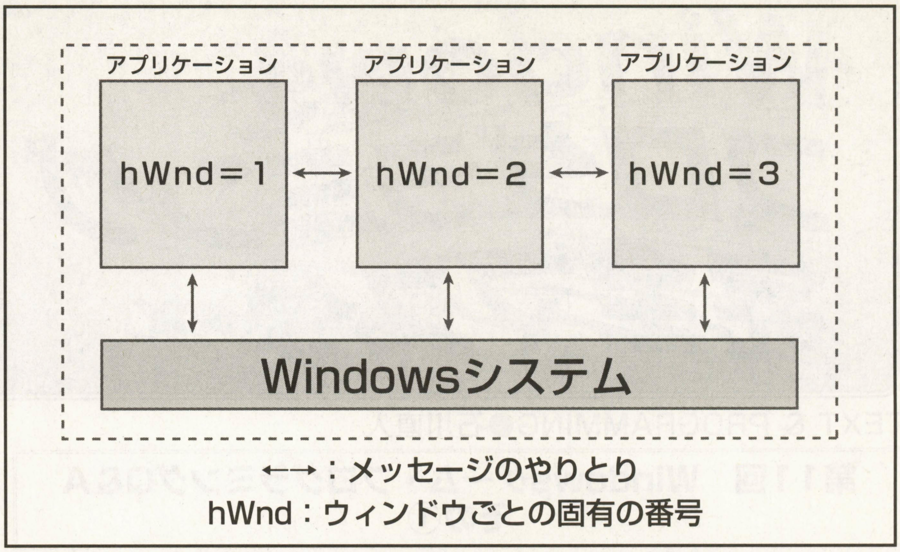
コールバック・メッセージが送られるウィンドウのウィンドウ・ハンドル

と書きました。この説明だけで内容がわかる人は，Windowsプログラミングをかなり理解している人だと思います。

Windowsプログラミング初心者には，何をいっているのかよくわからないという人が多いでしょう。そこで，ちょっとくわしく解説しておきます。

'97年5月号のこの連載では，Windows上で動作するアプリケーションの仕組みについて解説しました。

その内容はというと，「Windowsではアプリケーション同士，あるいはWindowsのシステムとアプリケーションのあいだで"メッセージ"をやりとりしている。そのとき，"ウィンドウ・ハンドル"という背番号を使って相手を特定しているのだ」でしたね（**第1図**）。



《第1図》ウィンドウ・ハンドルとウィンドウ・メッセージの概念図

今回登場した"hwndCallback"とは，Windowsシステムがアプリケーションに対してMCIに関するメッセージを送るときの，その送り先を指定するためのパラメータです。

具体的にどのようにやるのかを，C++Builderで作成したプログラム（**リスト1，リスト2**）をもとに解説していきましょう。

プログラムの内容は，

①Button1をクリックするとMIDIを

＊3　DirectX
DirectXとは，Windows95以降が対応するマルチメディア拡張機能の総称。従来のMCIとは異なり，"高速画面描画""サウンド制御""ジョイスティック管理""3D描画""多人数プレイ"など，さまざまな機能が統合されている。

＊4　DirectSound
DirectSoundとは，DirectXに含まれるサウンド関連機能のこと。従来のMCIではできなかった，複数のサウンドの同時再生にも対応している。

《リスト1》MIDIのループ再生サンプル・ヘッダ

```
//---------------------------------------------------------------------------
#ifndef Unit1H
#define Unit1H
//---------------------------------------------------------------------------
#include <vcl\Classes.hpp>
#include <vcl\Controls.hpp>
#include <vcl\StdCtrls.hpp>
#include <vcl\Forms.hpp>

#include <mmsystem.h>
//---------------------------------------------------------------------------
class TForm1 : public TForm
{
__published:            // IDE 管理のコンポーネント
        TButton *Button1;
        TButton *Button2;
        void __fastcall Button1Click(TObject *Sender);
        void __fastcall Button2Click(TObject *Sender);


private:    // ユーザー宣言
public:             // ユーザー宣言
        __fastcall TForm1(TComponent* Owner);
        void __fastcall MMMCINotify(TMessage& Msg);
BEGIN_MESSAGE_MAP
MESSAGE_HANDLER(MM_MCINOTIFY,TMessage,MMMCINotify)
END_MESSAGE_MAP(TForm)
};
//---------------------------------------------------------------------------
extern TForm1 *Form1;
//---------------------------------------------------------------------------
#endif
```

《リスト2》MIDIのループ再生サンプル・メイン

```
//---------------------------------------------------------------------------
#include <vcl\vcl.h>
#pragma hdrstop

#include "Unit1.h"
//---------------------------------------------------------------------------
#pragma resource "*.dfm"
TForm1 *Form1;
//---------------------------------------------------------------------------
__fastcall TForm1::TForm1(TComponent* Owner)
      : TForm(Owner)
{
}
//---------------------------------------------------------------------------
void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender)
{
      mciSendString("open test.mid",NULL,0,0);
      mciSendString("play test.mid notify",NULL,0,Handle);
}
//---------------------------------------------------------------------------
void __fastcall TForm1::Button2Click(TObject *Sender)
{
      mciSendString("stop test.mid",NULL,0,0);
      mciSendString("close test.mid",NULL,0,0);
}
//---------------------------------------------------------------------------
void __fastcall TForm1::MMMCINotify(TMessage& Msg)
{
      if (Msg.WParam==MCI_NOTIFY_SUCCESSFUL)
   {
            mciSendString("seek test.mid to
start",NULL,0,0);
            mciSendString("play test.mid
notify",NULL,0,Handle);
   }
}
//---------------------------------------------------------------------------
```

再生する

② 演奏が最後まで終わると，自動的にリピートを行なう

③ Button2をクリックすると，再生を終了する

というものです。

① MIDIの初期化と再生

初期化・再生に関する処理は，以下のコードの部分です。

```
mciSendString("open test.mid",
NULL,0,0);
mciSendString("play test.mid
notify",NULL,0,Handle);
```

先ほどと同様に“open”するところは一緒ですが，再生時のパラメータが異なっています。

具体的なちがいは，コマンド文字列の最後に“notify”というオプションが追加された部分と，mciSendStringの最後のパラメータが“0”ではなく“Handle”になっている部分です。

最初の“notify”[*5]という部分は，そのコマンドの実行結果をメッセージとして通知するように指定するオプションとなります。

“Handle”は，C++Builderにおいてメイン・ウィンドウのウィンドウ・ハンドルを表します。ピュアな「C言語＋Win32」では，メイン・ウィンドウを生成した（CreateWindow）ときの戻り値となります。

つまりこの命令は，「“play”コマンドの結果を，“Handle”で示されるアプリケーションのウィンドウに知らせて（notify）くれ」という意味になるわけです。

②メッセージの受け取りとリピート

mciSendStringから送られてくるメッセージは“MM_MCINOTIFY”メッセージです。そこで，このメッセージに対応するハンドラ関数を用意しておきます。

C++Builderでは，

```
void __fastcall MMMCINotify
(TMessage& Msg);
BEGIN_MESSAGE_MAP
MESSAGE_HANDLER(MM_MCINOTIFY,
TMessage,MMMCINotify)
END_MESSAGE_MAP(TForm)
```

のように，メッセージハンドラを定義し，

```
void __fastcall TForm1::MMMCI
Notify(TMessage& Msg)
{
  if (Msg.WParam==MCI_NOTIFY_
SUCCESSFUL)
  {
    mciSendString("seek
test.mid to start",NULL,0,0);
  mciSendString("play test.mid
notify",NULL,0,Handle);
  }
}
```

といった感じで実際にメッセージのハンドリングを行ないます。

ウィンドウ・メッセージをハンドリングする方法は，開発ツールごとにちがうので，注意が必要です。開発ツールで用意されている，ヘルプなどで調べるといいでしょう。ヘルプの項目のうち，“メッセージ”などからたどると見つかると思います。

ウィンドウ・メッセージには，“WParam”と“LParam”という二つの付加情報が必ず付いています。C++Builderの場合は，メッセージ・ハンドラのパラメータとしてTMessage構造体が渡され，そのメンバにそれらの付加情報があります。

WParamの内容が“MCI_NOTIFY_SUCCESSFUL”の場合，「“play”コマンドが正常に終了した＝MIDIファイルの終端まで再生した」ということになります。ですから，その場合は“seek”コマンドで頭だしをして，再び“play”コマンドで再生を開始します。これで，リピート再生が行なわれることになります。

③ 終了処理はキチンと行なおう

そして，最後に終了処理をします。

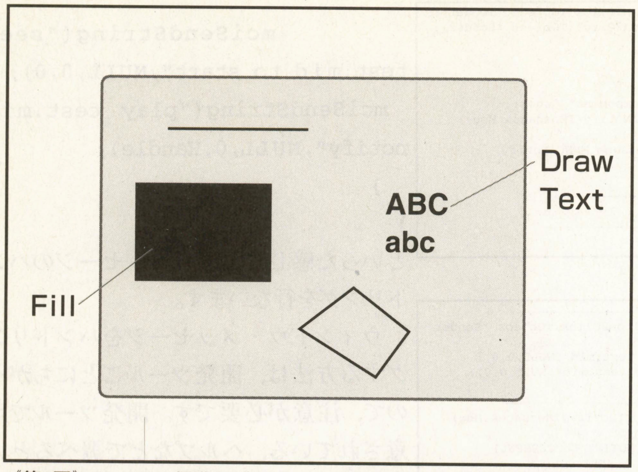
これは，先ほどの例とまったく同じですね。“stop”してから“close”して，プログラムは終了することになります。

CreateDIBSectionとは？

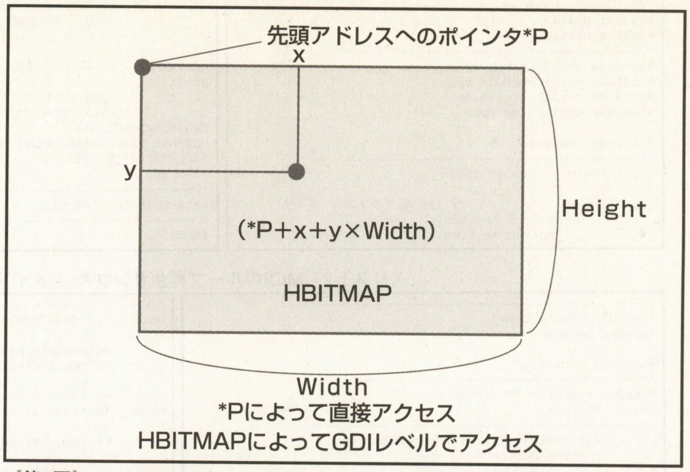
続いて，もう一つの質問“CreateDIBSection”の使いかたを紹介しましょう。

とはいうものの，私はこの質問があるまで“CreateDIBSection”を使ったことがありませんでした。まずは，CreateDIB

*5　Notify
Notifyとは，“知らせる”“通知する”という意味なのだ。



《第2図》Windows標準のグラフィック命令GDIは，線や文字などの単純図形を描くのが得意



《第3図》CreateDIBSectionで作られるのは，Windows標準のビットマップと互換性があり，さらにグラフィック領域のメモリ空間へのポインタ・アクセスができる特別なグラフィック領域

Sectionとはどういう命令なのかを解説しておきましょう。

CreateDIBSectionとは，Windows 3.1時代のゲーム用描画APIである“WinG”互換のグラフィック領域*6を作りだす命令のことです。名前はちがいますが，その本質はWinGと同じです。

Windowsでは，一般的にグラフィック画面は“GDI（Graphic Device Interface）”と呼ばれるグラフィック描画APIによって描かれます。しかし，GDIで用意されているグラフィック描画命令は，線や文字，タイル・パターンなどを描くことを前提としたものです。つまり，ゲームには不向きな命令ばかりなのです（**第2図**）。

そこで，WinGではグラフィック領域のメモリ空間へのポインタ*7を使った転送をサポートしています。つまり，プログラムが直接「メモリ空間＝グラフィック画面」に書き込むことで，ゲームの複雑な描画処理を高速に行なうことができるようになったのです。

CreateDIBSectionで作られるグラフィック領域とは，Windowsの標準ビットマップと互換性があり，そのメモリ空間へのポインタを得ることができる，特殊なグラフィック領域なのです（**第3図**）。

それでは，実際にどのように使うのかを見ていくことにしましょう。

《リスト3》CreateDIBSectionのサンプル・ヘッダ

```
//---------------------------------------------------------------------------
#ifndef Unit1H
#define Unit1H
//---------------------------------------------------------------------------
#include <vcl\Classes.hpp>
#include <vcl\Controls.hpp>
#include <vcl\StdCtrls.hpp>
#include <vcl\Forms.hpp>
#include <vcl\ExtCtrls.hpp>
//---------------------------------------------------------------------------
class TForm1 : public TForm
{
__published:            // IDE 管理のコンポーネント
        TButton *Button1;
        TButton *Button2;
        TButton *Button3;
        void __fastcall Button1Click(TObject *Sender);
        void __fastcall Button2Click(TObject *Sender);
        void __fastcall Button3Click(TObject *Sender);
private:        // ユーザー宣言
        BITMAPINFO *bmi;
    HBITMAP hbmp;
    char *pBit;
public:                 // ユーザー宣言
        __fastcall TForm1(TComponent* Owner);
};
//---------------------------------------------------------------------------
extern TForm1 *Form1;
//---------------------------------------------------------------------------
#endif
```

《リスト4》CreateDIBSectionサンプル・メイン

```
//---------------------------------------------------------------------------
#include <vcl\vcl.h>
#pragma hdrstop

#include "Unit1.h"
#include <math.h>
//---------------------------------------------------------------------------
#pragma resource "*.dfm"
TForm1 *Form1;
//---------------------------------------------------------------------------
__fastcall TForm1::TForm1(TComponent* Owner)
     : TForm(Owner)
{
}
//---------------------------------------------------------------------------
void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender)
{
    HDC hdc=GetDC(0);
    PALETTEENTRY pe[256];


bmi=(BITMAPINFO*)GetMemory(sizeof(BITMAPINFOHEADER)+siz
eof(RGBQUAD)*256);
    ZeroMemory(bmi,sizeof(BITMAPINFOHEADER));
    bmi->bmiHeader.biSize=sizeof(BITMAPINFOHEADER);
    bmi->bmiHeader.biWidth=320;
    bmi->bmiHeader.biHeight=240;
    bmi->bmiHeader.biPlanes=1;
    bmi->bmiHeader.biBitCount=8;
       bmi->bmiHeader.biCompression=BI_RGB;

       GetSystemPaletteEntries(hdc,0,256,pe);
    for(int i=0;i<256;i++)
    {
       bmi->bmiColors[i].rgbRed=pe[i].peRed;
       bmi->bmiColors[i].rgbGreen=pe[i].peGreen;
       bmi->bmiColors[i].rgbBlue=pe[i].peBlue;
    }

hbmp=CreateDIBSection(0,bmi,DIB_RGB_COLORS,&(void*)pBit
,NULL,0);
    ReleaseDC(0,hdc);
}
//---------------------------------------------------------------------------
void __fastcall TForm1::Button2Click(TObject *Sender)
{
       HDC hdc=GetDC(Handle);
       HDC hMemDC=CreateCompatibleDC(hdc);

       int x,y;
    for(x=0;x<320;x++)
       {
       if (x!=0) y=sin((2*3.14)*((float)x/320))*120;
else y=0;
         *(pBit+x+(120+y)*320)=255;
       if (x!=0) y=cos((2*3.14)*((float)x/320))*120;
else y=0;
         *(pBit+x+(120+y)*320)=200;
       }

    hbmp=SelectObject(hMemDC, hbmp);
    BitBlt(hdc,0,0,320,240,hMemDC,0,0,SRCCOPY);
    ReleaseDC(Handle,hdc);
    ReleaseDC(Handle,hMemDC);
}
//---------------------------------------------------------------------------
void __fastcall TForm1::Button3Click(TObject *Sender)
{
      DeleteObject(hbmp);
    FreeMemory(bmi);
}
//---------------------------------------------------------------------------
```

CreateDIBSectionの実際例を見てみよう

先ほどと同じく，C++Builderで作成したサンプル・プログラムをあげておきます（**リスト3，リスト4**）。

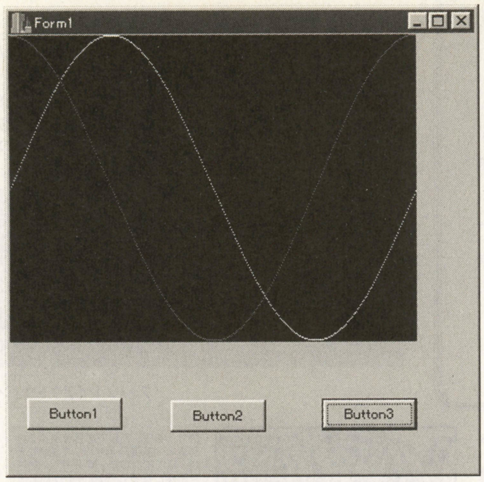
プログラムの内容は，

①Button1をクリックすると，CreateDIBSectionによってグラフィック領域を用意する

②Button2を押すことで，描画を行なう

＊6　WinG互換のグラフィック領域
正式にはDIB（Device Independent Bitmap：デバイス・インデペンデント・ビットマップ）という。WinGのころは，WinGBitmapといっていたような気がする（いい加減）。「デバイス非依存ビットマップ＝グラフィック・モードなどに影響されないグラフィック領域」のこと。その逆は「デバイス依存＝現在のグラフィック・モードに合わせたグラフィック領域」となり，要するに実際に画面に表示されるグラフィック・イメージなどを表す。

＊7　ポインタ
プログラミング言語から，直接メモリ空間にアクセスする方法の一つ。メモリ上のアドレスと変数の型を指定することによって，メモリ空間に対して直接値を読み書きすることが可能。



《第4図》CreateDIBSectionのサンプル・プログラム実行例

③Button3をクリックすると，グラフィック領域を破棄する

というものです（第4図）。

それでは，一つずつ解説していきましょう。

変数の宣言からはじめよう

まずは，共通して使用する変数を用意しておきます。これらはヘッダで宣言されています。

```
BITMAPINFO *bmi;
HBITMAP hbmp;
char *pBit;
```

“BITMAPINFO ＊bmi”は，生成するグラフィック領域の設定を行なうための構造体です。構造体とは，一言でいうと「複数の変数をまとめて扱えるようにしたもの」です。

“HBITMAP hbmp”は，生成されたグラフィック領域の標準ビットマップとしてのビットマップ・ハンドルを代入するための変数です。“char ＊pBit”は，グラフィック領域へのポインタを表す変数となります。

初期化・生成の手順は？

ここは，手順が複雑なので，しっかり把握してください。

まずは，生成するグラフィック領域の設定を行なうための“BITMAPINFO”を用意します。

生成するグラフィック領域は，320×240／8ビットカラーとします。

グラフィック設定用構造体bmiは，BITMAPINFOへのポインタなので，その実体はありません。ですから，まずはその実体であるメモリ空間を確保します。

その際必要なのは，BITMAPINFOHEADERの領域と，8ビットカラー・パレットの領域256色ぶんとなります。

続いて，BITMAPINFOHEADERの設定を行ないます。最初に構造体全体を0でリセットしてから，必要なパラメータを設定していきます。

パレットは，今回はシステム・パレットをそのまま利用しています。しかし，実際にプログラムで使う場合は，きちんとしたパレットを準備しておいたほうがいいでしょう。

以上の準備ができたら，

```
hbmp=CreateDIBSection(0,bmi,DIB_RGB_COLORS,&(void*)pBit,NULL,0);
```

でグラフィック領域を生成します。

準備ができたら描画開始！

描画に関しては，サンプルでは三角関数であるサイン／コサイン・カーブを描きました。

グラフィック領域上の(x，y)座標のアドレスは，＊(pBit+x+y＊320)で表すことができます。そこにパレット・ナンバーを代入することで，グラフィックの描画を行なうことになります。

逆に，その内容を読みとることで，グラフィックの状態（パレット・ナンバー）を知ることができるわけです。

グラフィック領域の内容を実際に画面に描画する方法は，つぎのとおりです。

①画面DC互換のメモリDCを作成する
②①に対して，HBITMAPをSelectObject処理を行なう
③そこから画面へとBitBltする

今回は，この方法を採用しています[＊8]。

破棄するのを忘れずにね

使い終わったグラフィック領域は，きちんと破棄しておく必要があります。

```
DeleteObject(hbmp);
FreeMemory(bmi);
```

グラフィック領域の破棄は，DeleteObject命令で行ないます。また，グラフィックの設定用構造体の領域も，きちんと破棄しておきましょう。

この破棄を行なわないと，どんどんメモリが減っていくことになりますので，忘れずに。

ネタ募集中！

といったところで，CreateDIBSectionの使いかたの概要は理解できたと思います。

CreateDIBSectionを実際にゲームなどで使用する場合は，アセンブラなどで書かれた高速な描画エンジンなどを用意し，それを使って描画を行なうことになるでしょう[＊9]。

まぁそこまでしなくても，直接ポインタでアクセスしてグラフィック描画を行なえることをうまく利用すれば，いろいろな可能性が開けてきます。

とくに特殊な画面効果を表現したい場合などは，GDIレベルのプログラミングではらちがあかないので，メモリを直接アクセスして“ガリガリ画面を描画する”ことになるでしょう。

とはいうものの，今からゲームを作ろうというのならば，CreateDIBSectionを使うよりは，DirectDraw（ダイレクトドロー）[＊10]を使ったほうがいいとは思いますけど…。

と，今までの説明をムダにするような発言はやめて，爽（さわ）やかにまとめることにしましょう。

それでは，また来月。ネタ募集中です！

＊8　この方法以外は？
HBITMAPをDCに反映させる命令としては，ほかにSetDIBitsという命令もある。でも，こちらはイマイチうまく動作しなかったため，紹介できなかったのだ。ごめんなさい。

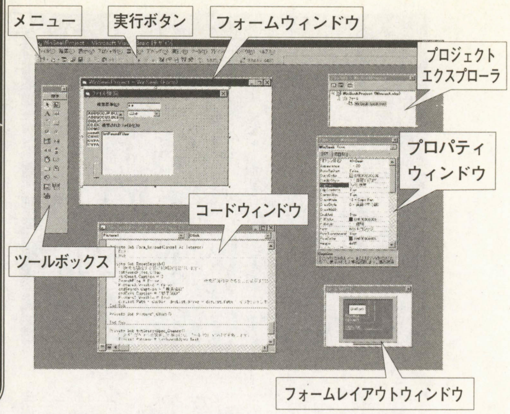
＊9　高速描画エンジンはどこにある？
32ビット・アセンブラを使う気にはなれないので，フォローできずにゴメン。WinGのマイクロソフトから提供されたサンプル・プログラムを探せば，アセンブラで書かれた高速スプライト関数などが見つかると思うぞ。

＊10　DirectDraw
DirectDrawは，DirectXのコアといえるグラフィック描画機能のこと。ちなみにdirectXの入手方法は，雑誌付録CD-ROMを利用するか，http://www.microsoft.com/directx/resources/dx5sdk.htmにアクセス。

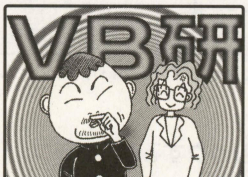
応用自由自在！ Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual（ビジュアル） Basic（ベーシック）研究所

愛称：VB研



所長●竹宮 恵亀 Keiki Takemiya Illustration●Jun Ishiguro



（右）VB研・所長であらせますする竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒，某メーカー勤務後所長になる）。韓国みやげは，大量の松茸。松坂牛と一緒に，スキヤキで食す。う〜ん，やっぱり日本のメシはうまいなぁ。

（左）物欲情報研究所開設を目論む，助手4号。PHSは，アステル派。今度，スケルトンPHSをこっそり限定で売っちゃえというイベントで，2回線目のPHSを購入する予定。アステル販売員のおねえさんのコメント「もう本っ当〜に中までスケスケのスケよん」に，ワクワク状態。

第5部 第4回 VB5.0のプログラミング作成手順を理解しよう！

先月までで，プログラミングの基本中の基本である“BASIC言語の仕様”について紹介してきました。みなさん，ここまでは理解してもらえたでしょうか？ 今月から，いよいよVB5.0を使ったプログラミングの作成手順を紹介していきますよ。みんな，オレについてこい〜。

Visual Basic Programming System for Windows Ver.5.0（日本語版）
ラーニング版23,800円
（アカデミック・パッケージ10,900円）
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300
http://www.microsoft.com/jp/
動作環境
Windows95／NTが動作するマシン

予言的中！ 韓国チームを撃破！

助手 なぁに，この見出しは。スポーツ誌か？

所長 えぇい，おだまり！ 今ね，ボクの心はフランスに向けて燃えているの。みなさん，聞いてください（以降早口になる所長）。先月の72ページのプロフィール欄で，ワールドカップ2次予選について「韓国での日韓戦で，日本は劇的勝利〜」とウソをついたんです。いや，ウソというか予言というか，その時点で“フランス行きは絶望”といわれ，崖っぷちに立たされた日本代表にエールを贈りたかった。でね，実際韓国には行ったんですが，残念ながら日韓戦の前に帰ってきちゃったんですよ。だからTVで試合を見ていたんですが，本当に勝って，Bグループ2位！ そして，マレーシアでついにきめてくれた！ うれしかったんです。これでフランスに行ける，そう考えると胸が熱くなり，涙腺がゆるんで…，ウォーン（男泣きの所長であった，犬ではありません）。

助手 うーむ，すさまじい量のムダ話。負けるもんか！ ついに，あこがれのNewton（ニュートン）デバイス『eMate（イーメイト）』が限定発売になりました。その名も『eMate300The（ザ）NewtonShop（ニュートンショップ）スペシャル日本語セット』〜。ちなみに，限定60台なんすよ。くわしくは，http://www.newtonshop.co.jp/を見てねぇ。

所長 イカン，話がぜんぜんかみ合ってないぞ。ま，そういうわけでだな，こうなったら第5部の卒業制作は，これしかない。サッカー・ゲームだぁ！ といっても全部を作るのは助手君にはむずかしいから，PK戦に限るというのはどうだ？ うーん，ナイス・アイデア。

助手 そのゲーム，'97年11月号『クリック・ゲーム作成術』で，やまかん先生が作ってたぞ。それ却下。

所長 が，がーん。先を越されたぁ。

まずはプロジェクト作成からはじめよう

助手 あ！ 見出しが本論に入っているぞ。つまらん。

所長 はい，それじゃあ今月のネタ“VB5.0のプログラミング手順”をはじめるよ〜。実際に，簡単なサンプル・プログラムを作成する手順を，順を追って紹介していこう。

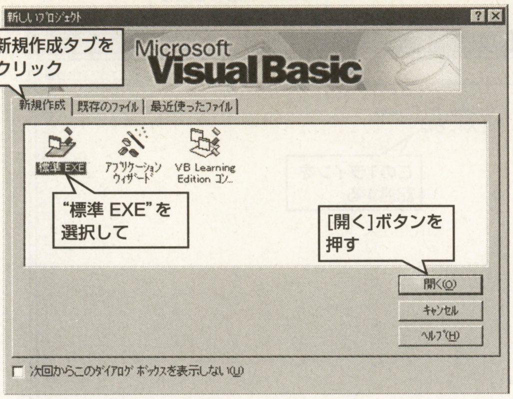
助手 何か，ジミィなネタだね。

所長 はじめてVBに触れる人には，こういう紹介が大切なのよん。VB5.0を持っていない人は，以下のアドレスから『Visual Basic 5.0 Control（コントロール） Creation（クリエイション） Edition（エディション）』略してVB5.0CCEという簡易版が入手できるぞ。

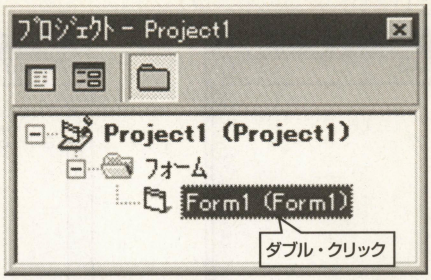
●http://www.microsoft.com/japan/

助手 インターネット環境がない人は，電波新聞社より好評発売中の『Visual Basic講座』の付録CD-ROMには，VBの体験版が入っているぞぉ。と所長に代わって宣伝しておこう。

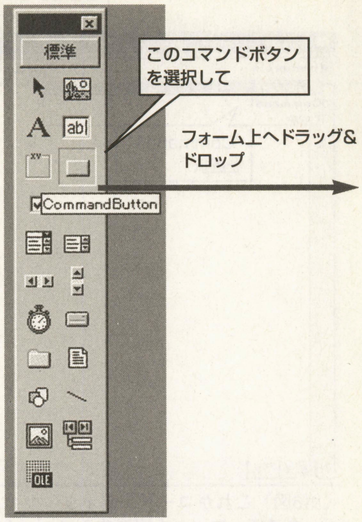
所長 ちょっと前のバージョンの体験版だけどね。流れはだいたい一緒よ。それじゃあ，はじめようか。まずはVB5.0の起動だ。Windows95の[スタート]ボタンを押して，メニューから[プログラム]-[Microsoft Visual Basic 5.0]-[Visual Basic 5.0]を選択してほしい。これでVB5.0が起動するはずだ。



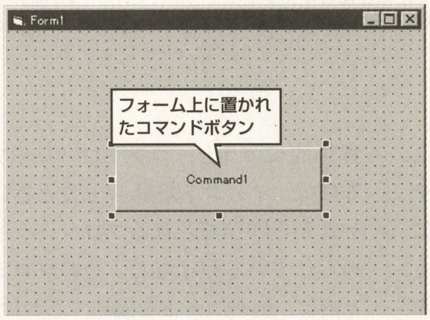
《第1図》VB起動時に表示される，プロジェクトの選択画面（VB5.0ラーニング版）。“標準 EXE”を選択すると基本コントロールのみだが，“VB Learning Edition コントロール”を選択するとリストビューなどのWindows95対応のコントロールも使うことができる



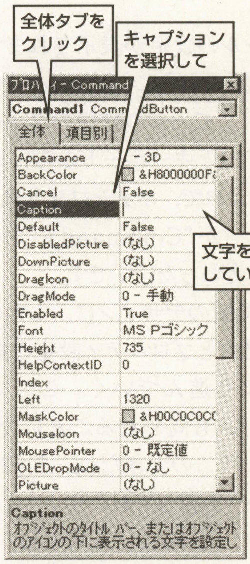
《第2図》これがプロジェクトエクスプローラだ。フォームやコードモジュールなどの，各種リソースを管理するツール



《第3図》各コントロールを選択する，ツールボックス。ここでは，ボタンコントロールを選択しよう



《第4図》ボタンコントロールを，フォーム上に配置したところ



《第5図》プロパティウィンドウ。ここでは，ボタンコントロールのCaptionプロパティを設定する

助手　うーん，ロゴが表示されたあとに，ナゾの画面がでたぞ（第1図）。「新しいプロジェクト」というウィンドウやね。

所長　うむ。これがプログラミングの第一歩といえる，プロジェクトの作成画面だ。第5部第1回でもちょっと説明したけれど，VBでは“プロジェクト単位”で，プログラム作成に必要なコードやデータを管理する。

助手　何だっけ，それ？

所長　プロジェクトとは，作成するプログラムに必要になる，ファイルの集まりのこと。プラモデル作りにおける，机のようなものって説明したじゃん。

助手　みんな，’97年10月号にくわしく載っているぞぉ。忘れた人は読み直してねん。

所長　ここでもう一度**第1図**を見てね。新規作成の中には，このようにいろいろなアイコンが表示されている。今月は，普通のプログラムを作成するので“標準EXE”を選択して，画面のように文字を反転させよう。

助手　そして，[開く]ボタンを押すわけですな。

所長　これで，最初の準備作業は終わりなのだ〜。簡単でしょ。つぎは，プログラミングの初期作業として，画面作成にチャレンジしてみよう。

デザイン・センスが問われる画面作成

所長　VBのプログラム作成では，最初にGUIのデザインを行なう。

助手　GUIって，Graphical（グラフィカル） User（ユーザー） Interface（インターフェース）の略だよね。要は，ウィンドウ内にどういうボタンがあって，どういう表示がされる，という部分を作るわけだ。

所長　そのとおり。デザインのはじめとして，まずは土台となる“フォーム”と呼ばれるウィンドウを用意する。そしてその上に，ツールボックスから選択した“コントロール”と呼ばれるプログラム部品を，マウスを使って配置していくのだ。以下が，その手順となるぞ。

①フォームを用意する

新しいプロジェクトを作ると，そのとき自動的にフォームが1枚作成されます。このフォームを表示するには，**第2図**のプロジェクトエクスプローラ上で，“Form1”をダブル・クリックします。

②コントロールを配置

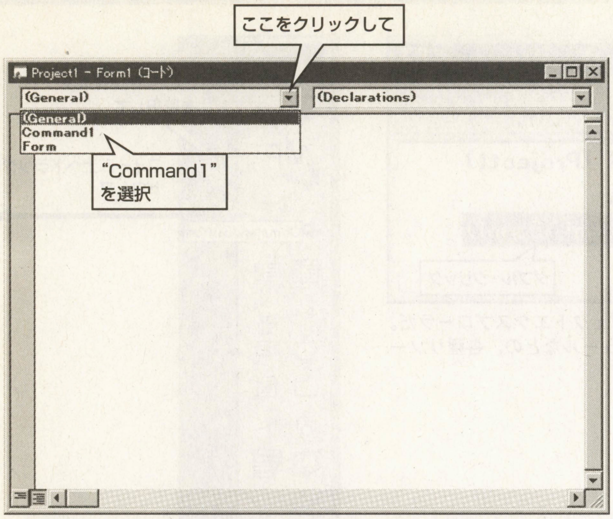
つぎに，**第3図**のようにツールボックスからコントロールを選択します。そして，それをフォーム上にマウスを使ってドラッグし，配置します（**第4図**）。

③プロパティを設定する

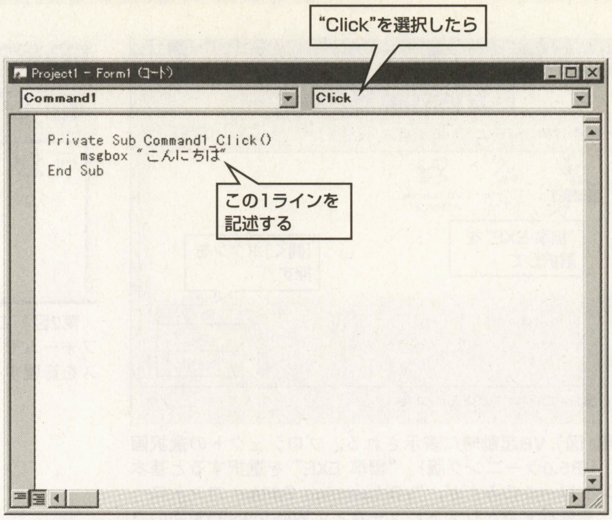
フォームやコントロールには，“プロパティ”と呼ばれる属性を設定することができます。この設定により，ボタンの色や大きさを変えるなど，外観や機能を設定することが可能となります。

ここでは，ボタンのキャプション（ボタンに載る文字）を設定してみましょう。VB5.0のメニューから，[表示]-[プロパティウィンドウ]を選択してください。**第5図**のような，プロパティウィンドウが表示されます。ここで，各プロパティを設定することができます。

第4図のように，フォーム上に配置したボタンコントロールを選択すると，プロパティウィンドウ上の現在のボタンコ



《第6図》これがコードエディタ・ウィンドウだ。左側のオブジェクトボックスで，コードを記述するフォーム・コントロールを指定する



《第7図》下の空白部分に，Command1コントロールのClickイベントのプロシージャを記述するのだ

ントロールの設定が表示されます。ここで，第5図のように"Caption"プロパティを選択して，その右側のフィールドに「ここ押せ」とキーボードから入力してください。これで，ボタンコントロールのキャプションが"Command1"から"ここ押せ"に変わったはずです。

所長　画面のデザインは，このコントロールの配置とプロパティ設定を繰り返すことにより進んでいく。ここでデザイン・センスも問われることになるけど，まぁこれは二のつぎだね。まずは，基本をしっかり把握しておこう。

助手　ワシは形から入るもんね。

所長　コントロールの種類やプロパティは，おいおい説明していくのでお楽しみに。今すぐ知りたい人は，ヘルプを見てね。

助手　うーん，なんかゴマかされたような気がする。

ようやく登場のコード入力はいかにもプログラミング

所長　画面のデザインが終わったところで，いよいよBASIC言語のコード記述に突入することにしよう。

助手　あのー，まだボタン配置して文字変えただけなんですけど。

所長　はじめはそれだけでヨロシイ。Windows95などのウィンドウ・プログラムは，「ボタンが押された」とか「メニューが選択された」といった"イベント"によって，プログラムが実行されていく。具体的にいうと，コントロールやフォームには，イベントが発生したときにシステムから呼びだされるプロシージャがきめられているわけだね。そのプロシージャ内に，処理コードを記述するわけだ。

助手　しつもん，ぷろしーじゃってなに？

所長　先月やったじゃん！　「メイン処理から呼びだされる，サブ・ルーチンのようなもの。関数とも呼ばれる」って，覚えてないの？

助手　やだなー，先ほどのセリフは，一部読者の代弁よ。ワシは知ってたもんねェ。

所長　アヤシイ。で，このようにイベントが起きたときに呼ばれるものを，"イベントプロシージャ"という。その記述方法は，以下のとおり。

① コードエディタを表示する

まずは，BASICプログラムを記述する，コードエディタ・ウィンドウを表示しましょう。VB5.0のメニューより，[表示]-[コード]を選択することで，第6図のようにコードエディタ・ウィンドウが表示されます。

② コードを記述する対象をきめる

第6図のように，左上にある下向き三角[▼]をクリックしてください。ここは，"オブジェクトボックス"と呼ばれる部分です。ここで，コードエディタ・ウィンドウ内で，どのコントロールのどのイベントのプロシージャを表示するかを選択します。

今回は，ボタンコントロールが押されたときのイベントプロシージャを記述することになります。"Command1"を選択してください。

③ イベントの種類を選ぶ

つぎに，コントロールを選択した隣の，右上にある下向き三角[▼]をクリックします。この"プロシージャボックス"で，イベントの種類を選択することになります。

今回は，ボタンが押されたときに発生するイベントなので，"Click"を選択します。

④ コードを記述する

②③の作業が完了すると，コードエディタ・ウィンドウ上に自動的に以下のコードが記述されています。

```
Private Sub Command1_Click()
End Sub
```

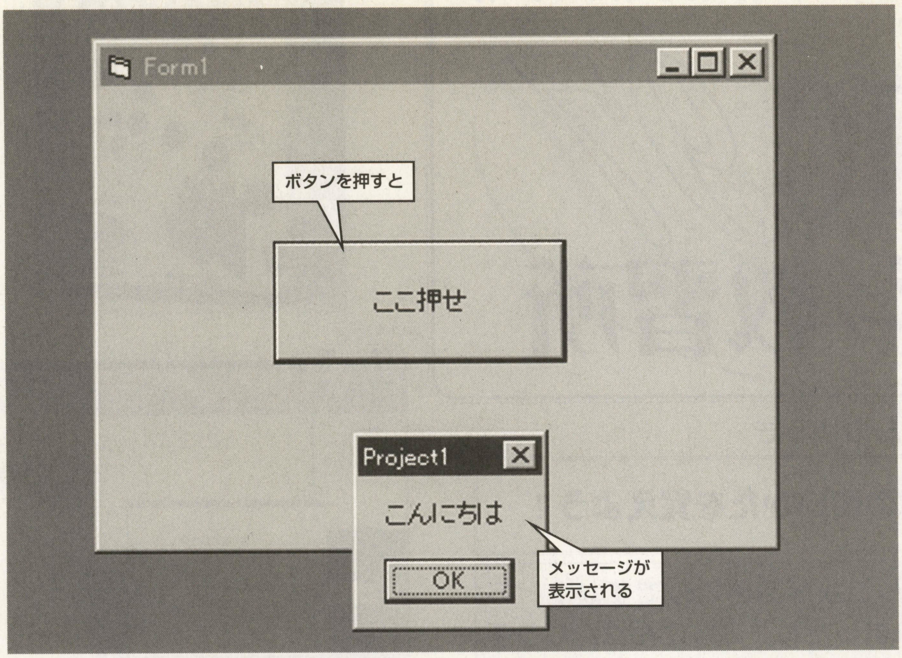
この2ラインのあいだに，ボタンが押されたときの処理コードを記述すればいいわけです。今回は，簡単に

```
Msgbox "こんにちは"
```

という1ラインだけを入力しましょう（第7図）。

実行してわかるその実力

所長　というわけで，プログラミング作業はおしまい。あとは楽しい実行手順をお教えしましょう〜。



《第8図》サンプルの実行画面。シンプルだけど，はじめはこんなもんでしょう

助手　もうおしまいですかい。何か，モノたりない〜。

所長　それではみなさん，VB5.0メニューから，[実行]-[開始]を選択しよう。すると，ボタンが一つ乗ったウィンドウが表示されるぞ。そこでボタンを押すと…ドキドキ，ほぉら「こんにちは」というメッセージ表示ダイアログがでた〜(第8図)。やりました，成功です！

助手　これだけ？　ちょっと所長，サッカーの見過ぎで，手抜いてるんじゃない？

所長　基礎編だから，これで「いいんです！」。

助手　お前はJ川平か！　やっぱ頭がサッカーに犯されている〜。イヤ〜ン。

所長　プログラムを終了するには，メニューの[実行]-[終了]を選択してくださいねぇ。というところで，今月はおしまい。

助手　お，いよいよ物欲情報研究所コーナー開始ですかい。話していい？

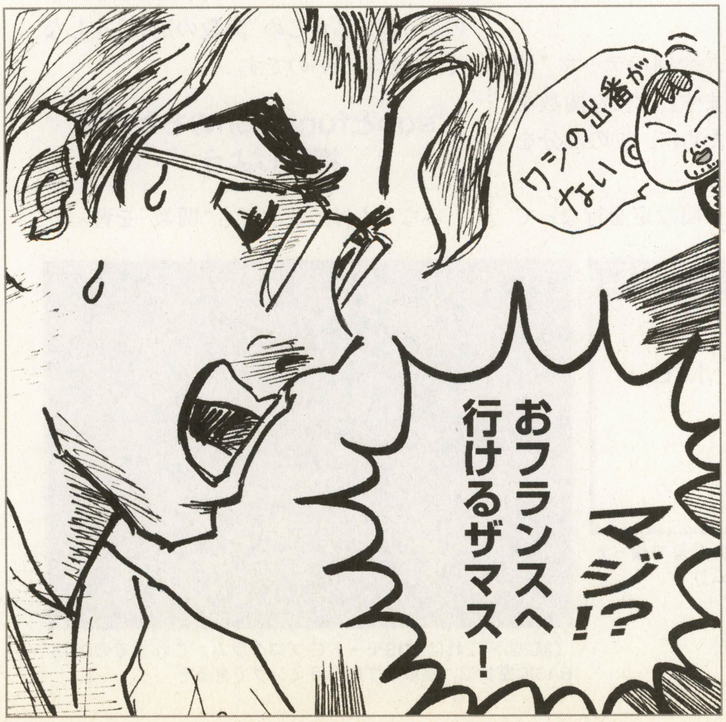
所長　だめ。今回は，みなさんにお礼をいわなければいけないのだ。VB5.0プレゼントに，たくさんの応募があったようです。みなさん，感想や要望をたくさん書いてくれて，ありがとう！　モォ，所長カンゲキ〜。今のセリフは西城秀樹の声で読んでね。

助手　でたよ，おやじネタが。今の若い人は，「ヒデキ，カンゲキ〜」とかいうネタ知らないって。

所長　ノンノンノン，こういうネタが，ナウなヤングにバカウケなのよ。なん〜ちゅーか本中華，ギャルにもモテモテなのだ，ゾと。

助手　くらくら〜(卒倒する助手であった)。

所長　やった！　ついにはじめて助手4号に勝ちました！　というわけで，ワールドカップ日本代表フランス行き決定特別記念VB研はお楽しみいただけましたでしょうか。来月は，プロパティの詳細をお届けする予定です！



Every Month Present
VB5.0 太っ腹 プレゼント！

マイクロソフト株式会社より，ベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！　『Visual Basic 5.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業(学年)⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想・要望などを書いて，下記住所まで送ってください。〆切は，毎月8日必着です。

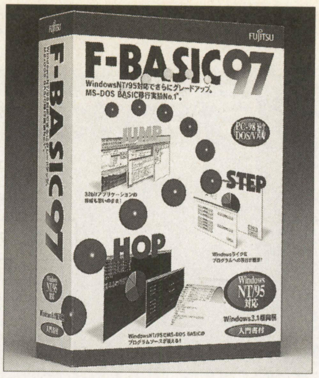
■あて先
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basic5.0プレゼント①』係

■'97年11月号の当選者は，杵渕哲也さん（神奈川県厚木市・15歳），北條聡志さん（京都府長岡京市・17歳），三塩憲一郎さん（沖縄市・23歳）です。おめでとうございます！

DOS-BASICからの移行実績No.1のWindowsプログラミング・ツール

F-BASIC97 プログラム教習所

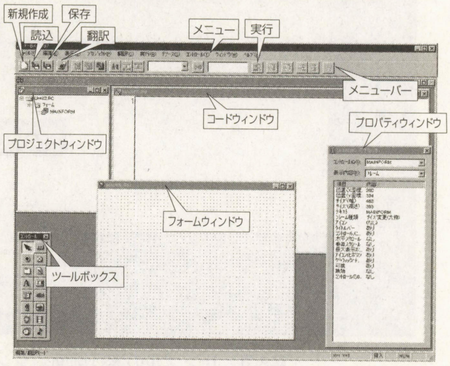
エフ・ベーシック



TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

第2段階 『3D迷路』で関数の使いかたを覚えよう！

寒くなってきましたが，みなさんいかがお過ごしですか？ F-BASIC97もついに発売が開始されましたね。みなさんは，もう手に入れたでしょうか。今月は，「このF-BASIC97でここまでできる！」というサンプルとして，『3D迷路』を作ってみることにしましょう。



Windowsモードと DOSモードのちがい

F-BASIC97を使ったプログラミングは，

① Windowsアプリケーションを作るもの（第1図）

② DOS-BASICのような画面を使ったもの（第2図）

の2種類があります。この連載では，①を“Windowsモード”，そして②を“DOSモード”と呼ぶことにします。

このうち②は，『N88-日本語BASIC』などのこれまでのDOS-BASICと互換性のあるモードです。作ったプログラムの動作はWindows上で起動するので，DOSベースからWindowsに移植する場合に威力を発揮するでしょう。

今回作る『3D迷路』は，①のWindowsモードでプログラミングしています。「こんなゲームができる」というサンプルとして，遊んでみてください。

といっても，実は元ネタがあって，'96年3月号に掲載された『2D自動迷路作成』を進化させたものです。これで作る迷路が“平面”であったのに対し，今回は立体（3D）化しています。

関数はどこで使われている？

それでは，『3D迷路』のリストを見てみることにしましょう。ちょっと長いですが，**リスト1**がそのプログラム・リストです。

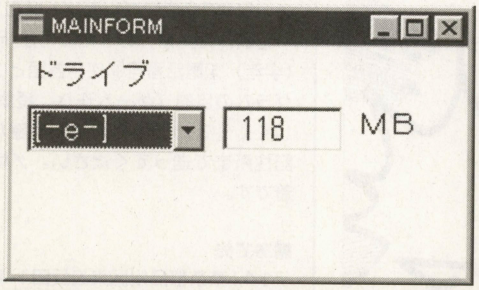
このリスト中では，今回のテーマ“関数”を多数使っています。どんな関数を使っているかを知るために，①の部分を見てください。

ここでは，関数の初期設定を行なっています。プログラム中で使う関数は，このようにあらかじめ“関数の定義”をしなくてはならないのです。

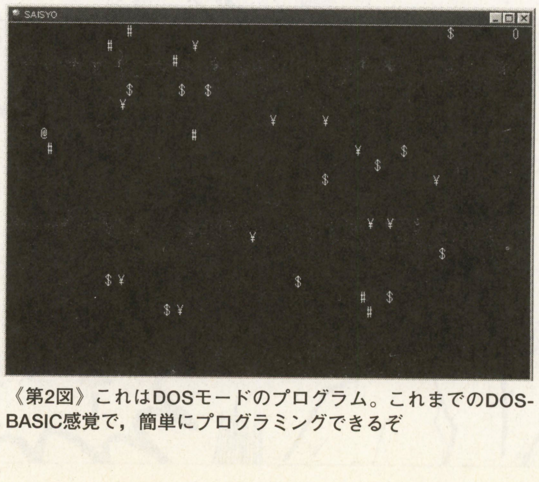
F-BASIC97
価格35,000円
《問い合わせ先》
富士通ミドルウェア株式会社
☎045-471-0282 FAX045-475-1958
（土日・祝祭日のぞく9:00～12:00，13:00～17:00）
ホームページ
http://www.infoweb.ne.jp/fmw/
価格35,000円
《対応環境》
日本語Windows95／NT（3.1対応版も付属）
486DX以上
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量30Mバイト以上

subとfunctionのちがいを把握しよう！

みなさんは，数学でも“関数”を習って



《第1図》Windowsプログラムの例（先月号で作った『ドライブ空き容量チェック・プログラム』）



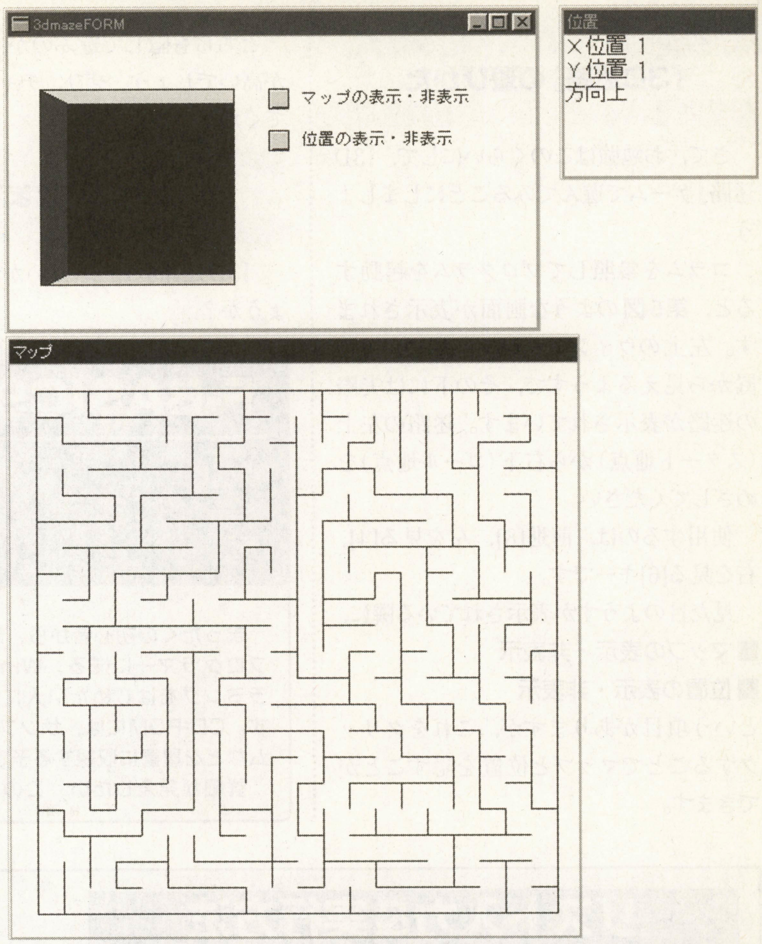
《第2図》これはDOSモードのプログラム。これまでのDOS-BASIC感覚で，簡単にプログラミングできるぞ

```
declare sub 関数名 edecl(A,B)   ―①定義
関数名 A,B                      ―②実行（実行すると③が呼ばれる）
sub 関数名(C,D)                 ―③定義

end sub
```

《第3図》Subを使ったプログラムの構造。定義から実際に使うまでは，このような関係になっている

```
declare function 関数名 edecl(A,B)   ―①定義
命令 関数(A,B)                       ―②実行（実行すると③が呼ばれて戻り値を受け取る）
function 関数名(C,D)                 ―③定義

end functiojn
```

《第4図》functionを使ったプログラムの構造。Subと同じだが，返ってきた値を使えるという特徴がある



《第5図》これが『3D迷路』だ！　一昔前にはやった巨大迷路をパソコンで体感できるぞ

いますね。関数は，プログラム中でもそれと同じような意味で使われてます。

数学的には，ある関数にAという値を入れると，Bという値がでてくるようになります。このAからBへ変換する部分が関数になります。

プログラム中で関数を使う場合には，最初にその関数がどのような性質を持っているのかを定義しておく必要があります。

書式は，つぎの「sub（サブ）とfunction（ファンクション）」の2種類にわかれます。

```
declare sub 関数名 edecl ()
declare function 関数名 edecl () as 型
```

このちがいは，関数に値を渡したときに「値が返ってくるか」「返ってこないか」というものです。functionは値が返ってくるタイプで，subは値が返ってきません。

それでは，関数への値の渡しかたを，実例とともに紹介しましょう。

関数に値を入れてみよう！

まずは，subを使った例です。最初に，

```
declare sub bm edecl (a%,b$)
```

と関数を定義します。

つぎに，関数の内容をきめます。

```
sub bm(c%,d$)
  print c%*100
  print d$
end sub
```

これは，bmという関数で，一つ目の値を100倍して表示し，二つ目の値はそのまま表示するという内容になります。

それでは，さっそくこの関数を呼んでみることにしましょう。プログラム中で，

```
bm 1,"F-BASIC"
```

とすると，画面に

```
100
F-BASIC
```

と表示されるのです。

関数の書式をまとめると，第3図のようになります。

functionの場合はどうなる？

つぎに，functionの例を紹介します。基本的な書式は，subとそれほど変わりありません。ただし，定義するときに

```
declare function bm edecl (a%,b%) as integer
```

というように，as以降が存在することに注意してください。これは，関数bmを呼んで返ってくる値の“型”を示しています。変数と同じように，integer（整数）やstring（文字）など関数も型が存在します。

ここでは，関数の内容を

```
function bm (c%,d%)
  bm=c%*d%
end function
```

とします。これは，二つの値を掛け算して返す関数bmです。

これを呼びだすときには，プログラム中で

```
print bm(10,8)
```

と書式します。その結果，画面には

```
80
```

と表示されるのです。

この書式をまとめると，第4図のように表せます。

このようにして，subとfunctionを使いわけるようにしましょう。

『3D迷路』の遊びかた

さて，お勉強はこのくらいにして，『3D迷路』ゲームで遊んでみることにしましょう。

コラムを参照してプログラムを起動すると，**第5図**のような画面が表示されます。左上のウィンドウが，自分のいる位置から見えるようすで，その下には実際の迷路が表示されています。迷路の左上(スタート地点)から右下(ゴール地点)をめざしてください。

使用するのは，前進[8]，左を見る[4]，右を見る[6]キーです。

見た目のようすが表示されている隣に，

■マップの表示・非表示

■位置の表示・非表示

という項目がありますが，これをクリックすることでマップと位置を隠すことができます。

どちらも隠して遊ぶのが，一番難易度が高いでしょう。ぜひ，チャレンジしてみてください。

今月はここまで

『3D迷路』ゲームはいかがでしたでしょうか？

こんなゲームが，F-BASIC97では簡単に作れるのです。まぁそのためには，いろいろ学ばなければいけないこともあるのですが，一つ一つこの連載で紹介していきますので，ぜひプログラミングに挑戦してみてください。

それでは，また来月お会いしましょう。お楽しみに！

F-BASIC97プログラミングのすべて

近日発売予定！

価格未定

まったくの初心者から，DOS-BASICプログラマーに送る，Windowsプログラミングをはじめたい人に最適の一冊です。CD-ROMには，サンプル・プログラムなどを豊富に収録する予定。

詳細が見えしだい，このコーナーでお知らせします。お楽しみに！

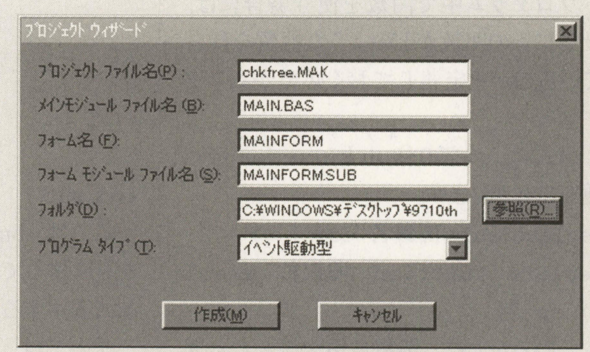
《問い合わせ先》
電波新聞社 ☎03-3445-6111
（販売部あて）

リスト入力&実行方法

F-BASIC97を起動して，メニューから[プロジェクト]-[ウィザード]を選択します。そこで表示された画面を，**第6図**のように設定してください（フォルダは各自構成に合わせる）。

つぎに，フォームを作成して，コントロールを**第7図**のように配置してください。それぞれプロパティは，**第1表**のように設定します。

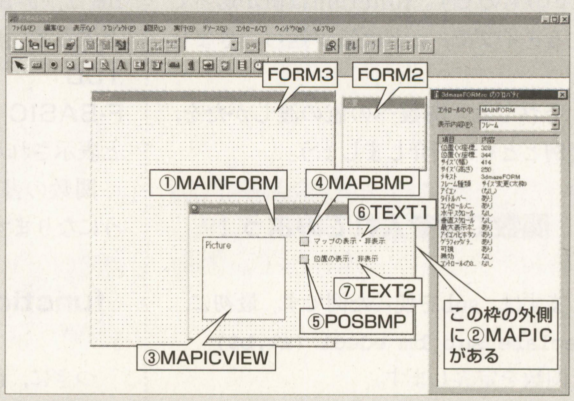
最後に，編集ウィンドウに**リスト1**を入力します。そして，[翻訳][実行]ボタンを押すことで，プログラムが起動します。



《第6図》ウィザードの設定画面

《第1表》各コントロールのプロパティ（これ以外は初期設定値でも可）

①フォーム：MAINFORM	
フレーム	
テキスト	3dmazeFORM（任意）
そのほか	
メニュー	FORMMENU
②ピクチャ：MAPIC	
③ピクチャ：MAPICVIEW	
④ビットマップボタン：MAPBMP	
スタイル	
ビットマップ	map_b
種類	チェックボックス型
状態数	2
フレーム数	1
フレーム幅	16
フレーム高さ	16
⑤ビットマップボタン：POSBMP	
スタイル	
ビットマップ	map_b
種類	チェックボックス型
状態数	2
フレーム数	1
フレーム幅	16
フレーム高さ	16
⑥テキスト：TEXT1	
スタイル	
テキスト	マップの表示・非表示
⑦テキスト：TEXT2	
スタイル	
テキスト	位置の表示・非表示
⑧フォーム：FORM2	
スタイル	
テキスト	位置
クライアントエリア	
テキスト行数	7
テキスト桁数	30
⑨フォーム：FORM3	
フレーム	
テキスト	マップ
クライアントエリア	
マッピングモード	ピクセルモード



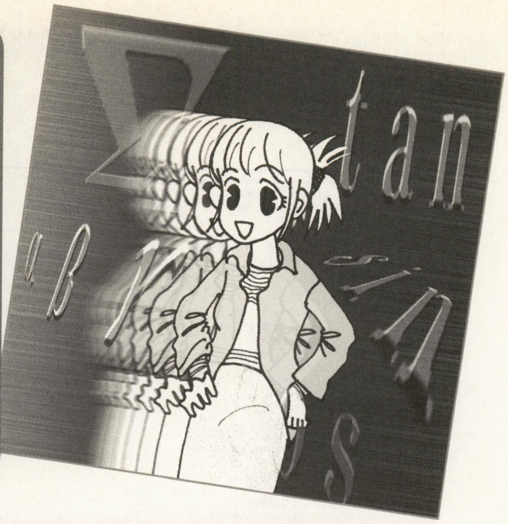
《第7図》ツールボックスから各コントロールを選択し，フォーム上にこのように配置しよう

《リスト1》『3D迷路』のプログラム・リスト

```
'==============================================================
'                   ３Ｄ迷路プログラム                        =
'==============================================================

#include "windows.bi"
randomize time
'------------------------------ 構造体定義
type WALL
  TOP as integer
  LEFT as integer
end type
'------------------------------ 変数定義
var shared MAPIC as object
var shared MAPICVIEW as object
var shared DIRECT as integer
var shared MX as integer
var shared MY as integer
var shared MAXX as integer
var shared MAXY as integer
var shared MAP_WALL(30,30) as WALL
var shared MAP_CELL(30,30) as integer
var shared I as integer
var shared CHK as integer
var shared MAPFLG as integer
var shared POSFLG as integer
var shared SUBFORM(1) as object
var shared MAINFORM as object
'------------------------------ コントロール初期化
MAPIC.ATTACH GETDLGITEM("mapic")
MAPICVIEW.ATTACH GETDLGITEM("mapicview")
MAINFORM.ATTACH GETDLGITEM("mainform")
'------------------------------ 関数初期設定
declare sub MAINFORM_START edecl ()
declare sub CENTER edecl (X%,Y%,I%)
declare sub MAZEWRITE edecl ()
declare sub POSWRITE edecl ()
declare sub CHECK edecl ()
declare sub LEFT1 edecl (X%,Y%,I%)      ①
declare sub LEFT edecl (X%,Y%,I%)
declare sub RIGHT1 edecl (X%,Y%,I%)
declare sub RIGHT edecl (X%,Y%,I%)
declare sub MAPBMP_ON edecl ()
declare sub POSBMP_ON edecl ()
'------------------------------ 変数初期設定
MAPFLG=0
POSFLG=0
CHK=0
'------------------------------ イベント待ち制御
while 1
if CHECKEVENT = TRUE then
  CALLEVENT
else
K$=inkey$
if K$="8" then
  if DIRECT=0 and MAP_WALL(MX,MY).TOP=0 then
    MY=MY-1
  else if DIRECT=1 and MAP_WALL(MX+1,MY).LEFT=0 then
    MX=MX+1
  else if DIRECT=2 and MAP_WALL(MX,MY+1).TOP=0 then
    MY=MY+1
  else if DIRECT=3 and MAP_WALL(MX,MY).LEFT=0 then
    MX=MX-1
  end if
  MAPIC.cls
  MAPIC.line(0,0)-(150,150),pset,0,b
  if POSFLG=0 then
    POSWRITE
  end if
else if K$="4" then
  DIRECT=DIRECT-1
  if DIRECT=-1 then
    DIRECT=3
  end if
  MAPIC.cls
  MAPIC.line(0,0)-(150,150),pset,0,b
  if POSFLG=0 then
    POSWRITE
  end if
else if K$="6" then
  DIRECT=DIRECT+1
  if DIRECT=4 then
    DIRECT=0
  end if
  MAPIC.cls
  MAPIC.line(0,0)-(150,150),pset,0,b
  if POSFLG=0 then
    POSWRITE
  end if
else if K$="e" then
    stop
    end
end if
CHECK
end if
'-終了処理-
if MX=20 and MY=20 then
    D%=MESSAGEBOX("Congraturations!","ゴールにたどり着きました",0,3)
    end
end if
wend
stop
end

'==============================================================
'          迷路作成                                           =
'==============================================================

sub MAINFORM_START()
if CHK=1 then
 CHK=0
 goto *INT
end if
SUBFORM(0).CREATEWINDOW "FORM2", -1
SUBFORM(1).CREATEWINDOW "FORM3", -1
dim MEMX(1000),MEMY(1000)
MX=1:MY=1:P=1:MAXX=20:MAXY=20:ENDFLG=0:M=1
'すべての壁を有効にする。
for I=0 to MAXX+1
  for J=0 to MAXY+1
    MAP_WALL(J,I).TOP=1
    MAP_WALL(J,I).LEFT=1
  next
next
'箱を枠の部分を通り済みにする。
for I=0 to MAXX+1
  MAP_CELL(I,0)=1
  MAP_CELL(I,MAXY+1)=1
  MAP_CELL(0,I)=1
  MAP_CELL(MAXX+1,I)=1
next
*MAIN
do while ENDFLG=0
gosub *IN
DIRECT=int(rnd(1)*4)
if DIRECT=0 and C0=0 then
    gosub *CC
    MAP_WALL(MX,MY).TOP=0
    MY=MY-1:M=M+1
else if DIRECT=1 and C1=0 then
    gosub *CC
    MX=MX+1:M=M+1
    MAP_WALL(MX,MY).LEFT=0
else if DIRECT=2 and C2=0 then
    gosub *CC
    MY=MY+1:M=M+1
    MAP_WALL(MX,MY).TOP=0
else if DIRECT=3 and C3=0 then
    gosub *CC
    MAP_WALL(MX,MY).LEFT=0
    MX=MX-1:M=M+1
end if
MAP_CELL(MX,MY)=1
if C0*C1*C2*C3=1 then gosub *CP
if M=MAXX*MAXY then ENDFLG=1
loop
goto *INT

'------------------------------ 進んだ道のりを記憶
*CC
  MEMX(P)=MX:MEMY(P)=MY
  P=P+1
return
'------------------------------ 進めなくなった時の処理
*CP
  MAP_CELL(MX,MY)=1
  P=P-1
  MX=MEMX(P):MY=MEMY(P)
  gosub *IN
  if C0*C1*C2*C3=1 then *CP
return
*IN
  C0=MAP_CELL(MX,MY-1)
  C1=MAP_CELL(MX+1,MY)
  C2=MAP_CELL(MX,MY+1)
  C3=MAP_CELL(MX-1,MY)
return
*INT
MX=1:MY=1:DIRECT=0
MAZEWRITE
POSWRITE
MAPIC.cls:CHECK
end sub
'------------------------------ 迷路表示（2D）
sub MAZEWRITE()
for X=1 to MAXX
  for Y=1 to MAXY
    if MAP_WALL(X,Y).TOP=1 then
      SUBFORM(1).line(X*20,Y*20)-(X*20+20,Y*20),pset,0
    end if
    if MAP_WALL(X,Y).LEFT=1 then
      SUBFORM(1).line(X*20,Y*20)-(X*20,Y*20+20),pset,0
    end if
  next
next
SUBFORM(1).line(20,20)-(420,420),pset,0,b
end sub
'------------------------------ 位置表示
sub POSWRITE()
SUBFORM(0).print "Ｘ位置";MX
SUBFORM(0).print "Ｙ位置";MY
select case DIRECT
  case 0
  SUBFORM(0).print "方向";"上"
  case 1
  SUBFORM(0).print "方向";"右"
  case 2
  SUBFORM(0).print "方向";"下"
  case 3
  SUBFORM(0).print "方向";"左"
end select
end sub
'------------------------------ 迷路表示（3D）
sub CHECK()
if DIRECT=1 then
  CENTER 0,0,1
  LEFT1 0,1,1
  RIGHT1 0,1,1
  for I=2 to 3
    if MAP_WALL(MX+(I-1),MY).LEFT=0 then
      CENTER 0,0,I
      LEFT1 I-1,0,I
      RIGHT1 I-1,1,I
    else
      exit for
    end if
  next
else if DIRECT=2 then
  CENTER 0,0,1
  LEFT 1,0,1
  RIGHT 0,0,1
  for I=2 to 3
    if MAP_WALL(MX,MY+(I-1)).TOP=0 then
      CENTER 0,0,I
      LEFT 1,-(I-1),I          '右の壁
      RIGHT 0,-(I-1),I         '左の壁
    else
      exit for
    end if
  next
else if DIRECT=3 then
  CENTER 0,0,1
  LEFT1 0,1,1
  RIGHT1 0,0,1
  for I=2 to 3
    if MAP_WALL(MX-(I-2),MY).LEFT=0 then
      CENTER 0,0,I
      LEFT1 -(I-1),1,I
      RIGHT1 -(I-1),0,I
    else
      exit for
    end if
  next
else if DIRECT=0 then
  CENTER 0,0,1
  LEFT 0,0,1
  RIGHT 1,0,1
  for I=2 to 3
    if MAP_WALL(MX,MY-(I-2)).TOP=0 then
      CENTER 0,0,I
      LEFT 0,I-1,I
      RIGHT 1,I-1,I
    else
      exit for
    end if
  next
end if
MAPIC.SETFILLCOLOR RGB(0,64,128)
MAPIC.FLOODFILL 75,75,0,0
MAPICVIEW.BITBLT 0,0,150,150,MAPIC,0,0
end sub

'==============================================================
'          迷路壁表示                                         =
'==============================================================
sub LEFT1(X%,Y%,I%)
XTEMP=20*(I%-1)
YTEMP=10*(I%-1)
if MAP_WALL(MX+X%,MY+Y%).TOP=1 then
  MAPIC.line(0+XTEMP,0+YTEMP)-(20+XTEMP,10+YTEMP),pset,0
  MAPIC.line(0+XTEMP,150-YTEMP)-(20+XTEMP,140-YTEMP),pset,0
MAPIC.SETFILLCOLOR RGB(0,128,255)
MAPIC.FLOODFILL 20+XTEMP-5,10+YTEMP+5,0,0
else
  MAPIC.line(0+XTEMP,10+YTEMP)-(20+XTEMP,10+YTEMP),pset,0
  MAPIC.line(0+XTEMP,140-YTEMP)-(20+XTEMP,140-YTEMP),pset,0
MAPIC.SETFILLCOLOR RGB(0,64,128)
MAPIC.FLOODFILL 20+XTEMP-5,10+YTEMP+5,0,0
end if
end sub
'==============================================================
'          迷路壁表示                                         =
'==============================================================
sub LEFT(X%,Y%,I%)
XTEMP=20*(I%-1)
YTEMP=10*(I%-1)
if MAP_WALL(MX+X%,MY-Y%).LEFT=1 then
  MAPIC.line(0+XTEMP,0+YTEMP)-(20+XTEMP,10+YTEMP),pset,0
  MAPIC.line(0+XTEMP,150-YTEMP)-(20+XTEMP,140-YTEMP),pset,0
MAPIC.SETFILLCOLOR RGB(0,128,255)
MAPIC.FLOODFILL 20+XTEMP-5,10+YTEMP+5,0,0
else
  MAPIC.line(0+XTEMP,10+YTEMP)-(20+XTEMP,10+YTEMP),pset,0
  MAPIC.line(0+XTEMP,140-YTEMP)-(20+XTEMP,140-YTEMP),pset,0
MAPIC.SETFILLCOLOR RGB(0,64,128)
MAPIC.FLOODFILL 20+XTEMP-5,10+YTEMP+5,0,0
end if
end sub
'==============================================================
'          迷路壁表示                                         =
'==============================================================
sub RIGHT1(X%,Y%,I%)
XTEMP=20*(I%-1)
YTEMP=10*(I%-1)
if MAP_WALL(MX+X%,MY+Y%).TOP=1 then
  MAPIC.line(150-XTEMP,0+YTEMP)-(130-XTEMP,10+YTEMP),pset,0
  MAPIC.line(150-XTEMP,150-YTEMP)-(130-XTEMP,140-YTEMP),pset,0
MAPIC.SETFILLCOLOR RGB(0,128,255)
MAPIC.FLOODFILL 130-XTEMP+5,10+YTEMP+5,0,0
MAPIC.SETFILLCOLOR RGB(128,255,255)
MAPIC.FLOODFILL 130-XTEMP-5,10+YTEMP-5,0,0
MAPIC.FLOODFILL 130-XTEMP-5,140-YTEMP+5,0,0
else
  MAPIC.line(150-XTEMP,10+YTEMP)-(130-XTEMP,10+YTEMP),pset,0
  MAPIC.line(150-XTEMP,140-YTEMP)-(130-XTEMP,140-YTEMP),pset,0
MAPIC.SETFILLCOLOR RGB(0,64,128)
MAPIC.FLOODFILL 130-XTEMP+5,10+YTEMP+5,0,0
MAPIC.SETFILLCOLOR RGB(128,255,255)
MAPIC.FLOODFILL 130-XTEMP-5,10+YTEMP-5,0,0
MAPIC.FLOODFILL 130-XTEMP-5,140-YTEMP+5,0,0
end if
end sub
'==============================================================
'          迷路壁表示                                         =
'==============================================================
sub RIGHT(X%,Y%,I%)
XTEMP=20*(I%-1)
YTEMP=10*(I%-1)
if MAP_WALL(MX+X%,MY-Y%).LEFT=1 then
  MAPIC.line(150-XTEMP,0+YTEMP)-(130-XTEMP,10+YTEMP),pset,0
  MAPIC.line(150-XTEMP,150-YTEMP)-(130-XTEMP,140-YTEMP),pset,0
MAPIC.SETFILLCOLOR RGB(0,128,255)
MAPIC.FLOODFILL 130-XTEMP+5,10+YTEMP+5,0,0
MAPIC.SETFILLCOLOR RGB(128,255,255)
MAPIC.FLOODFILL 130-XTEMP-5,10+YTEMP-5,0,0
MAPIC.FLOODFILL 130-XTEMP-5,140-YTEMP+5,0,0
else
  MAPIC.line(150-XTEMP,10+YTEMP)-(130-XTEMP,10+YTEMP),pset,0
  MAPIC.line(150-XTEMP,140-YTEMP)-(130-XTEMP,140-YTEMP),pset,0
MAPIC.SETFILLCOLOR RGB(0,64,128)
MAPIC.FLOODFILL 130-XTEMP+5,10+YTEMP+5,0,0
MAPIC.SETFILLCOLOR RGB(128,255,255)
MAPIC.FLOODFILL 130-XTEMP-5,10+YTEMP-5,0,0
MAPIC.FLOODFILL 130-XTEMP-5,140-YTEMP+5,0,0
end if
end sub
'==============================================================
'          迷路壁表示                                         =
'==============================================================
sub CENTER(X%,Y%,I%)
XTEMP=20*(I%-1)
YTEMP=10*(I%-1)
MAPIC.line(20+XTEMP,10+YTEMP)-(130-XTEMP,140-YTEMP),pset,0,b
end sub
'==============================================================
'          マップの表示・非表示                               =
'==============================================================
sub MAPBMP_ON()
if MAPFLG=1 then
  SUBFORM(1).CREATEWINDOW "FORM3",-1
  MAZEWRITE
  MAPFLG=0
else
  SUBFORM(1).DESTROYWINDOW
  MAPFLG=1
  MAINFORM.SETFOCUS
end if
end sub
'==============================================================
'          位置の表示・非表示                                 =
'==============================================================
sub POSBMP_ON()
if POSFLG=1 then
  SUBFORM(0).CREATEWINDOW "FORM2",-1
  POSWRITE
  POSFLG=0
else
  SUBFORM(0).DESTROYWINDOW
  POSFLG=1
  MAINFORM.SETFOCUS
end if
end sub
```

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座



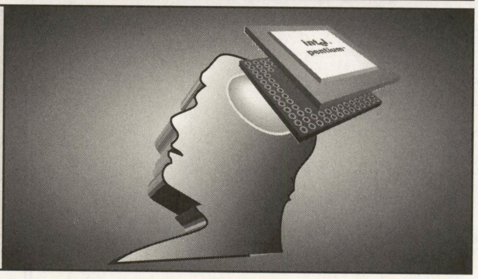
TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第69回 “制御”の考えかたをコンピュータでシミュレートしてみよう！

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

東京の新名所“お台場”へアクセスする『ゆりかもめ』を知っていますか？　この交通機関の特徴として“運転手がいない”，つまり機械がコントロールしていることがあげられます。

このように，人の手を借りずにものを動かしたり，調整したりすることを“制御”と呼んでいます。今回は，この制御のシミュレーションを行なってみましょう。



ゆりかもめはマイコン制御？

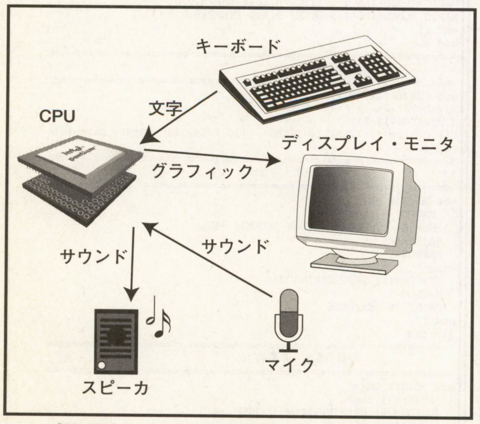
無人交通機関のような場合，車両の速度を適切に保つ必要があります。

速度が大きすぎれば事故の原因になりますし，遅すぎては交通機関の意味がなくなってしまいますよね。このため，車両の速度を制御する装置が必要となるのです。

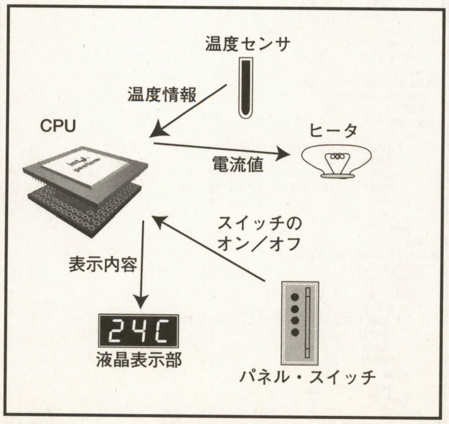
このような制御を行なっている例として，身近なところでは全自動洗濯機や調理器，炊飯器といったものがあります。いわゆる“マイコン*1制御”とうたっていた製品が該当するわけです。

これらは完全に無人化されているわけではありませんが，処理の大半が自動的に行なえるようになっていますから，自動運転といってもかまわないでしょう。

つまり，機械が制御しているという点では，ゆりかもめと炊飯器は同じなのです。



《第1図》パソコンの入出力はこうなっている



《第2図》マイコン制御の炊飯器やクーラーのしくみ

炊飯器とパソコンをくらべてみよう

最近の制御装置は，そのほとんどがコンピュータ化されています。規模の大小や，周辺機器などにちがいはあるものの，基本的にはパソコンと同じようなものと考えていいでしょう。

そして，その制御装置内部では，制御プログラムが実行されています。このプログラムによって，いろいろな制御が行なわれるわけです。それは，パソコンでBASIC言語を動かしている状態と，それほど大きなちがいはありません。

パソコンの場合は，**第1図**のような入出力が備えられています。これに対して，マイコン制御製品の大半は，専用の入出力を備えています。

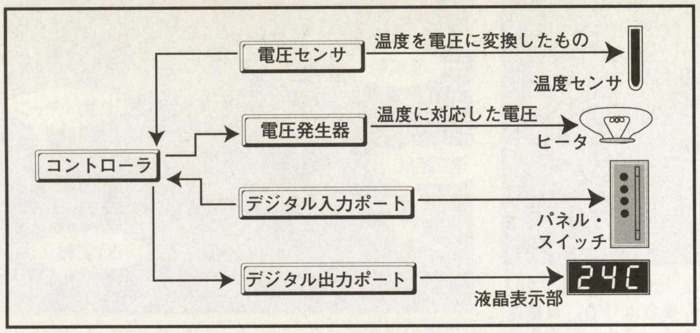
たとえば，最近の炊飯器の場合は**第2図**のような構成になっています。炊飯器の制御装置にとっては，釜の温度をいかにうまく調整するかが課題になります。このため，釜の各部の温度を“温度セン

＊1　マイコン
Micro Computer（マイクロ・コンピュータ）を略して，マイコンという。20年ほど前はまだ“パソコン”という言葉がなかったため，現在のパソコン＝マイコンと呼んでいた時期もあった。本誌名称にも使われているマイコンはその名残だが，Windows95のデスクトップにもあるように，「マイコンピュータ＝マイコン」が復活するかも。

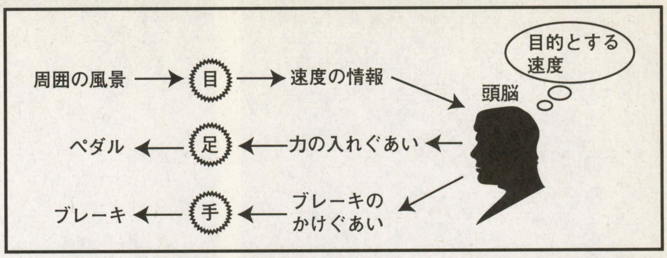
＊2　INKEY$関数
キーボードの状態を調べる関数で，ゲーム・プログラミングには不可欠。

```
I$=INKEY$
```

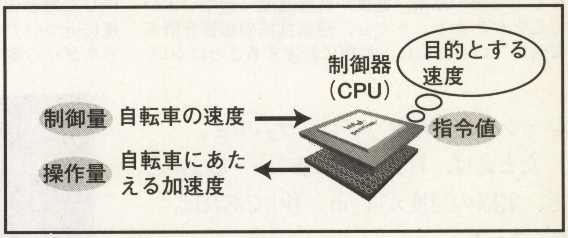
などと表記し，押されているキーが文字変数I$に代入される。同時に二つのキー入力はできないので注意。



《第3図》実際のコントローラの入出力はこうなっている！



《第4図》何気なく自転車を運転しているけれど，こんな制御が行なわれている



《第5図》自転車を自動運転する概念図

サ"で取り込み，その温度状況と時間，利用者から入力された米の量などを考えて，"ヒータ"に流す電流の量を調整します。

BASIC言語の制御とくらべてみよう

つぎに，パソコンのBASIC言語での制御を考えてみましょう。

INKEY$関数*2を参照すると，キーボードから入力された文字を検出することができます。また，PRINT命令を実行すると，画面に文字が表示されます。BEEP命令を実行すると，音が鳴るようになっています。

これに対し，制御装置では特定の命令を実行すると，釜の温度を調べることができたり，ヒータに流れる電流を指定することが可能です。そして，このような周辺装置を利用して，釜の温度を調整するようなプログラムが実行されています。

実際には，釜の温度もヒータに流す電流も，電圧の形で伝送されています。制御装置は，これらの電圧を読みとったり特定の電圧を発生させたりできるようになっているのです（**第3図**）。

このため，電圧をどのような量に対応させるかを変更すれば，いろいろな用途に対応させることができます。

このような制御装置を，一般に"コントローラ"と呼んでいます。

速度の制御に挑戦してみよう！

コントローラ内部で動作しているプログラムは，言語や実行形態のちがいこそあれ，基本的にはBASICプログラムと同じような機能を持っています。

そこで，逆にBASIC言語によって，コントローラ内部処理のシミュレーションを実行することもできます。ここでは，車両の速度の制御を考えてみましょう。

ふだん，読者のみなさんが自転車などに乗っているときは，意識はしていないかもしれませんが速度の制御を行なっています。自分の思いどおりの速度で走ったり，意識した位置で止まったりするためには，速度の制御が不可欠です。

自転車の速度を制御するためには，

- **加速するためにペダルをこぐ**
- **減速するためにブレーキをかける**

という，どちらかの作業をしなくてはなりません。そして，自分がどの程度の速度で走っているかということを，周囲の風景の流れぐあいから把握する必要があります。

これらの要素のつながりを図にすると，**第4図**のようになります。ふだん，みなさんさんが自転車に乗っているときには，このような制御をしているわけです。

第4図を概念的に示すと，**第5図**のようになります。このように制御というのは，「制御対象の制御量を，操作量を制御器によって調整することによって，指令値に合わせる」という動作になるわけです。

速度制御をプログラム化するには？

それではつぎに，速度制御をプログラムによって行なうことを考えてみましょう。

人間が速度を調整するとき，目標とする速度よりも実際の速度が遅い場合は，ペダルをこぐ力を増やしますね。逆に速いときは，ペダルをこぐのをやめたりブレーキをかけたりします。

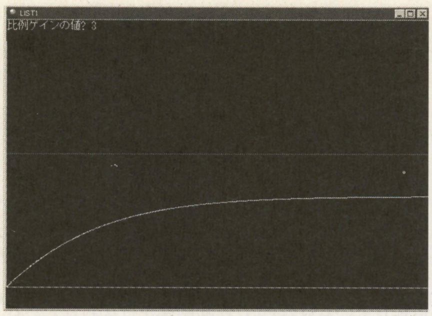
これと同じような動作をプログラムによって実現すれば，無人で速度制御が行なえるわけです。

リスト1は，目標速度と実際の速度のちがい，すなわち"速度誤差に比例した力"で加速をするようにした場合のシミュ

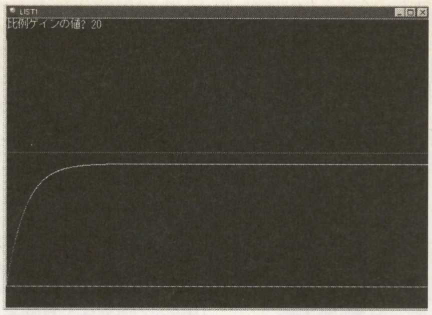
《リスト1》速度誤差に比例した力で加速する場合のシミュレーション・プログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS
3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
12 K=0.01 '空気抵抗係数
14 DT=0.001 '演算刻み時間
20 dim CC(7)
30 for I=0 to 7
40  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 40 CC(I)=I
50 next
60 CC(0)=0
70 while -1 '無限ループ
80  cls 'N88BASICは 80 CLS 3
90  line(0,399)-(639,399),pset,cc(4) 'N88BASICはPSET,をとる
100  line(0,32)-(0,399),pset,cc(4) 'N88BASICはPSET,をとる
110  line(1,199)-(639,199),pset,cc(1) 'N88BASICはPSET,をとる
120  input "比例ゲインの値";kp
130  vref=200 '目標速度
```

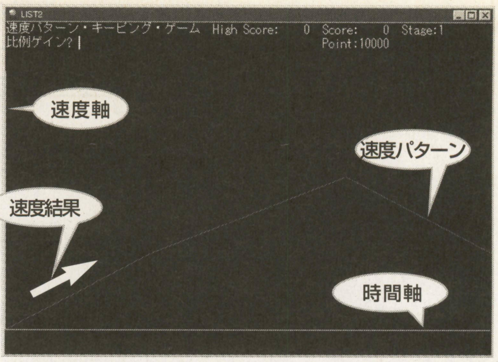
```
   140  v=0 '初期速度
   200  for T=0 to 1 step DT
   210   gosub *control '制御
   220   gosub *move '速度方程式による速度演算
   230  next
   240  while inkey$=""
   250  wend
   260 wend
   270 end
 ┌500 *control
②510 a=(vref-v)*kp '速度誤差に比例ゲインを掛けたものを操作量（加速度）にしている
 └520 return
 ┌530 *move
 │540 v=v+a*dt-v*v*k*dt '加速度による変化に空気抵抗の影響を加えている ←③
①550 pset(T*640+1,399-V),CC(7)
 └560 return
```



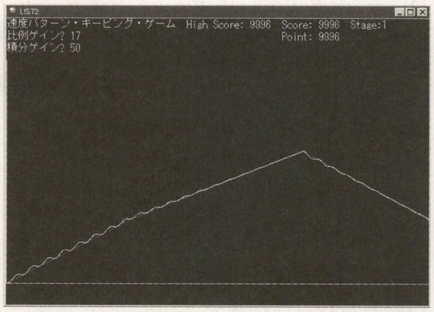
《写真1》リスト1を実行し，比例ゲインを「3」にした場合の結果。速度が目標速度に近づいていくことがわかる。ただし，空気抵抗の影響を計算に含めているために，目標に到達することはない



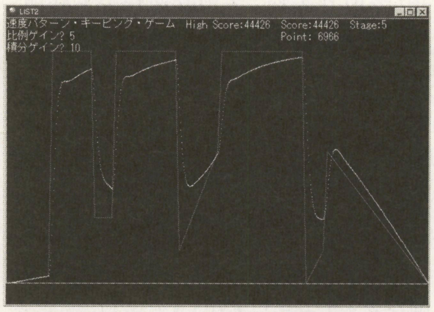
《写真2》リスト1を実行し，比例ゲインを「20」にした場合の結果。写真1の場合よりも，目標速度に近づいていることがわかる。また，速度の立ちあがりも素早い



《写真3》『速度パターン・キーピング・ゲーム』起動画面。このような画面要素で構成されている



《写真4》速度パターンがなめらかな場合。比例ゲイン「17」&積分ゲイン「50」と，ゲインを高めに設定しても振動しにくい



《写真5》速度パターンの変化が急な場合。ゲインを抑えないと，振動が続いてしまって逆に得点がさがるケースもある

レーションを行なうプログラムです。

たとえば，目標速度が5[m／秒]のとき，実際の速度が4[m／秒]であれば，

5−4=1

となり，この「1」を適当な係数K倍して，加速度の指令値Kにします。2[m／秒]ならば，

5−2=3

となり，「3」をK倍した$3K$の加速度を加えます。

このKという係数は，「速度誤差を何倍にして加速度の値にするか」という意味を持っています。これを，一般に“比例ゲイン”と呼んでいます。また，このような制御を“比例制御”と呼びます。

リスト1には，速度を計算していく処理(①の部分)と，車両を制御する処理（②の部分)があります。

実際のコントローラでは，前者の部分が実物になりますが，後者の制御部分については同一と考えてもかまわないでしょう。よって，このプログラムで速度が調整できるならば，実物でも基本的には調整できるということになります。

いろいろな値を入れてためしてみよう

リスト1を実行すると，比例ゲインの値を聞いてきます。**写真1**と**写真2**を参考に，適当な数値を入力してください。

入力が完了すると，画面上に速度指令値と制御した結果の速度が，横軸時間，縦軸速度のグラフの形で表示されます。ゲインの値を変更してみると，速度の制御結果が変化します。

このプログラムでは，空気抵抗が速度の2乗に比例して加わっていると仮定して計算を行なっています(③の部分)。このため，速度は目標の速度まで到達しません。

これは，速度が目標の速度に到達すると，速度誤差が0になってしまい，加速度も0になるため空気抵抗分だけ減速してしまうためです。

ワンランク上の積分制御を紹介！

比例制御だけでは，空気抵抗などの影響が残ることがわかりました。これに対応する方法の一つに，“積分制御”と呼ばれる制御があります。

比例制御では，誤差を定数倍して操作量にします。これに対して積分制御では，誤差を積分した結果を定数倍（積分ゲイン倍）して操作量にします。

“誤差の積分”というと，かたくるしく聞こえてしまいますね。内容はそれほど複雑ではなく，要は誤差を毎時間積み立てているようなものです。

つまり，誤差2の状態が7秒間続くと，積分結果は「14」になるのです。この14を積分ゲイン倍したものが，操作量になります。

よって，誤差がつねに存在するような場合は，どんどん積分結果が大きくなり，それとともに操作量がどんどん大きくなるわけです。

このような積分制御を，比例制御と同時に行なうと，目標速度に到達した段階では，つぎのような結果になります

- **速度誤差＝0：比例制御による加速度は0**
- **速度誤差＝0：誤差の積分結果は変化しなくなるので，その段階での積分結果が積分制御による加速度になる**

つまり，空気抵抗に対抗する加速度を積分制御が受け持つために，速度誤差が0になるのです。

速度パターン・キーピング・ゲームで遊ぼう！

それでは最後に，この比例制御と積分制御を組み合わせた制御によるゲームで遊んでみましょう。

リスト2は，速度をあらかじめ用意されたパターンに合わせる『速度パターン・キーピング・ゲーム』です。

リストを入力して実行すると，**写真3**のような画面が表示されます。画面中の折れ線は，速度指令値のグラフです。このうち，縦軸が速度，横軸が時間を意味します。

プレイヤーは，キーボードから比例ゲインと積分ゲインを入力してコントローラを動作させ，コントローラに速度を制御させます。

制御中は，速度誤差が生じたぶんだけ得点が減少していきます（速度誤差の2乗）。最終的に残った得点が多いほど，良いゲインになっているということになります。

速度パターンは，全部で5種類あります。それぞれのパターンについて，ゲインを設定してください。

リスト2の中で，メイン・ルーチンは④の部分になります。

また，制御シミュレーションは⑤の部分で行なっています。ここでは，速度を検出するのにある程度の時間がかかるものとして計算しています。この影響で，ゲインをあまり大きくしすぎると振動が大きくなってしまい，すぐに得点がなくなってしまうので注意してください。

目標との誤差を0にするには，積分制御のゲインを設定する必要があります。しかし，これもあまり大きくしすぎると，積分の行き過ぎが生じて振動してしまうこともあります。

比例制御のゲインとの関係を，適切に調整してみてください。

まとめ

自動化されている装置には，たいてい何らかのコントローラが接続されています。とくに，最近はマイコンが組み込まれているものが多く，制御方法もかなり工夫されています。

今後は，さらに制御方法が高度化されていき，スイッチ一つで職人技を駆使した動作が行なえるようになっていくはずです。そんなところに注意しながら家電製品を見ると，おもしろい発見ができるでしょう。

《リスト2》『速度パターン・キーピング・ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS
3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
12 K=0.01 '空気抵抗係数
14 DT=0.01 '演算刻み時間
16 TMAX=10 '演算時間
18 DELAY=10
20 dim CC(7)
21 dim VREFPN(4),VREFT(4,19),VREFV(4,19) '速度パターン格納配列変数
22 dim VSNS(10000)
30 for I=0 to 7
40  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 60 CC(I)=I
50 next
59 CC(0)=0
60 for STAGE=0 to 4 '速度パターン読み込み
62  read VREFPN(STAGE) '速度データ数
63  for i=0 to vrefpn(stage)-1
64   read vreft(stage,i),vrefv(stage,i)
65  next
66 next
70 while -1 '無限ループ
80  score=0 'スコア
90  for stage=0 to 4 '全5ステージ
100   gosub *INIT '初期化
110   gosub *inputgain 'ゲイン入力
④120   gosub *simulation 'シミュレーション
130  next
140  gosub *gameover
150 wend
160 end
170 *init
180 cls 'N88BASICは 180 CLS 3
190 print "速度パターン・キーピング・ゲーム"
195 cpoint=10000
200 line(0,64)-(0,399),pset,cc(4) 'N88BASICはPSET,をとる
210 line(0,399)-(639,399),pset,cc(4) 'N88BASICはPSET,をとる
220 ox=0
230 oy=399
240 for i=0 to vrefpn(stage)-1 '速度パターン表示
250  line(OX,OY)-(VREFT(STAGE,I)/TMAX*640,399-
VREFV(STAGE,I)),pset,CC(1) 'N88BASICはPSET,をとる
260  OX=VREFT(STAGE,I)/TMAX*640
270  OY=399-VREFV(STAGE,I)
280 next
290 gosub *putscore
300 gosub *PUTERROR
310 return
500 *putscore
505 if score>hiscore then hiscore=score
510 locate 34,0
520 print using "High Score:#####  Score:#####
Stage:#";HISCORE;SCORE;STAGE+1
530 return
600 *puterror
610 locate 52,1
620 print using "Point:#####";CPOINT
630 return
700 *inputgain
710 locate 0,1
720 input "比例ゲイン";KP
730 locate 0,2
740 input "積分ゲイン";KI
750 return
800 *gameover
810 locate 35,12
820 print "Game  Over"
830 while inkey$=""
840 wend
850 return
1000 *simulation
1003 vrefp=0
1005 verf=vrefv(stage,vrefp) '初期目標速度
1010 v=0 '速度
1011 for I=0 to DELAY-1
1012  VSNS(I)=0
1013 next
1014 VRP=0
1015 VWP=DELAY-1
1020 S=0 '積分バッファ
1030 for t=0 to tmax step dt
1031  gosub *makevref '目標速度計算
1040  A=(VREF-VSNS(VRP))*KP+S*KI '速度誤差に比例した要素に誤差の積分要素を加える
⑤1050  S=S+(VREF-VSNS(VRP))*DT '速度誤差を積分
1060  V=V+A*DT-V*V*K*DT '加速度に空気抵抗の影響を加える
1061  VSNS(VWP)=V '速度検出が遅れる場合を想定する
1062  VRP=(VRP+1) mod DELAY
1063  VWP=(VWP+1) mod DELAY
1070  pset(T/TMAX*640,399-VREF),CC(1) '目標速度
1080  pset(t/tmax*640,399-v),cc(7) '速度
1090  CPOINT=CPOINT-(VREF-V)*(VREF-V)*0.001 '速度誤差の2乗に比例した得点低下
1100  if CPOINT<0 then CPOINT=0:T=TMAX
1110  gosub *puterror
1120 next
1121 SCORE=SCORE+CPOINT
1122 gosub *putscore
1130 while INKEY$=""
1140 wend
1900 return
2000 *makevref '速度パターンから特定の時刻の目標速度を計算する
2010 if t<vreft(stage,vrefp+1) then gosub *makevref2 else gosub
*makevref3
2020 return
2100 *makevref2
2110 vref=(t-vreft(stage,vrefp))/(vreft(stage,vrefp+1)-
vreft(stage,vrefp))*(vrefv(stage,vrefp+1)-
vrefv(stage,vrefp))+vrefv(stage,vrefp)
2120 return
2200 *makevref3
2210 vrefp=vrefp+1
2220 vref=vrefv(stage,vrefp)
2230 return
3000 data 4
3010 data 0,0 ,3,100 ,7,200 ,10,100
3020 data 6
3030 data 0,0 ,2,100 ,3,350 ,5,350 ,8,50 ,10,0
3040 data 7
3050 data 0,0 ,3,300 ,3.1,100 ,5,100 ,5.1,300 ,7,300 ,10,0
3060 data 13
3070 data 0,0 ,1,50 ,2,350 ,3,350 ,4,50 ,4.5,50 ,4.6,350 ,4.9,350 ,5,50
,6,50 ,7,200 ,8,150 ,10,0
3080 data 16
3090 data 0,0 ,1,10 ,1.1,350 ,2,350 ,2.1,100 ,2.5,100 ,2.6,350 ,4,350
,4.1,50 ,5,200 ,5.1,350 ,7,350 ,7.1,0 ,7.5,50 ,7.6,200 ,10,0
```

リスト入力の注意

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，書籍『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

BASIC言語の入手方法＆実行手順教えます

BASIC PROGRAM GET&RUN
（ベーシック プログラム ゲット アンド ラン）

TEXT●山崎 寛（各言語を勉強中）

今月の集中講義 ------→ Q&A特集

読者からの質問コーナー

Q '97年10月号のポケコン集中講義は，とてもおもしろかったです。

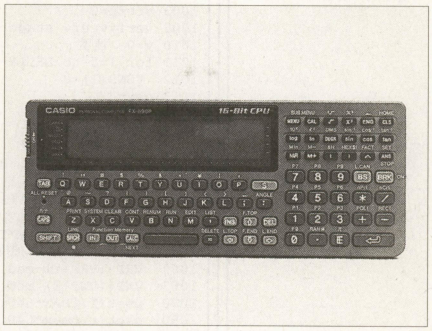
今回はBASICでしたが，つぎはC言語やアセンブリ言語を扱えるポケコンについてくわしく紹介してください。

【東京都足立区・鈴木信之18歳】

A 今回はポケコンの集中講義ではないのですが，質問にお答えしましょう。

C言語やアセンブリ言語を扱えるポケコンということですが，'97年10月号で紹介しているカシオ『FX-890P』(写真1) は，C言語，アセンブリ言語(8086，CASL) を扱えます。

また，シャープ『PC-E200』と互換性のある学校教育機として，『PC-G800』というシリーズがあり，こちらの『PC-G813』以降の機種でもC言語，アセンブリ言語(Z80，CASL)を扱うことができます。このシリーズでは，『PC-G850』というのが現行機種のようです。ただ，こちらは学校教育専用機ですので，工業高校などでしか入手できません。



《写真1》カシオ計算機のポケコン『FX-890P』(価格34,800円)。問い合わせ先は☎03-3347-4811

Q 質問があります。ベーマガ'97年9月号のMSXの投稿プログラム(93ページ)で，“400 DATA "├┐│"” などを入力するには，どうすればいいのですか？

【秋田市・あっちゃん17歳】

Get! BASIC入手方法

PC-9800用『N88-日本語BASIC(86)』

ここからは，PC98-NXシリーズとの混乱を避けるために，PC-9801／9821シリーズのことを『PC-9800シリーズ』と呼びます。

PC-9800シリーズ用の『N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)』の種類，価格は，**第1表**のとおりです。これは，PC-9800シリーズならば，どの機種でも動作します。しかし，先日発売が開始されたPC98-NXシリーズでは動作しませんので，注意しましょう。

表には，いろいろな種類の製品がありますが，通常のプログラミングならば，コンパイラやランタイムサポートは必要ありません。

また，N88-日本語BASICには，このMS-DOS版以外に“DISK-BASIC”と呼ばれる，もう一つの種類が存在します。ですが，こちらはディスクのフォーマットがMS-DOSと異なり，多少使い勝手が悪いことと，最近発売されたPC-9800シリーズでは動作しないことなどのデメリットがあります。これから購入するのであれば，MS-DOS版をおすすめします。

購入方法としては，NECの製品を扱っているお店で注文して取り寄せることができます。

FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASICとしては，**第2表**の製品が用意されています。

このうち『F-BASIC386』コンパイラには，インタプリタ(逐次翻訳)機能なども含まれているので，予算があるならばコンパイラを購入するといいでしょう。

購入方法については，富士通製品を扱っているお店で取り寄せるか，全国にある『富士通プラザ』(秋葉原☎03-3251-1448，http://www.infoweb.or.jp/fom/plaza/index.html)などを利用する方法もあります。

また，パソコン通信ネット『NIFTY SERVE(ニフティ・サーブ)』のオンライン・ショッピングなどを利用するというのもいいでしょう(GO SACCESSなど)。

《第1表》N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)のラインナップ

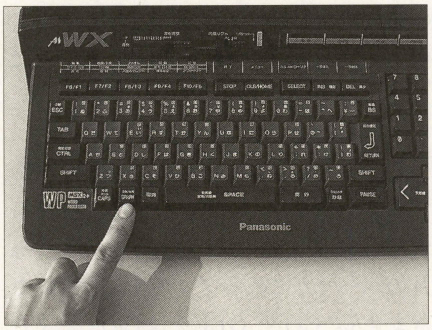
製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円
問い合わせ先(購入相談や技術的な質問)	
NECパソコンインフォメーションセンター ☎0120-60-9821	

《第2表》F-BASIC386のラインナップ

製品名	価格
F-BASIC386 V2.1インタプリタ	25,000円
F-BASIC386 V2.1コンパイラ	45,000円
問い合わせ先(購入相談や技術的な質問)	
FMインフォメーション ☎0120-89-4321	

A これらの文字は，グラフィック・キャラクターと呼ばれる文字です。入力するには，[GRAPH]キーを押しながら他のキーを押すことで行ないます（**写真2**）。

MSXの場合は，たいていの機種にはキーボード表面に，[GRAPH]キーを押したとき表示される形が描かれています。これを参考にしながら，目的の形を探して入力してください。



《写真2》これがMSXの[GRAPH]キーだ。このキーを押しながら表示される図形は，キーの表面に描いてあるぞ

Q 質問①PC-9800シリーズのN88-日本語BASIC（MS-DOS版）を起動して，'97年10月号の115ページのプログラム・リストの70行にある「■」記号などの場合を入力する方法。

質問②'97年10月号82ページにある，プログラムを入力して実行するまで。

以上を教えてください。

【神奈川県横浜市・おはらしょうすけ？歳】

Q 質問①N88-日本語BASIC(86)（MS-DOS版）を起動して，プログラムを入力しようとしたのです，'97年9月号の111ページのプログラムの中にある「■」の部分の入力方法がわかりません。方法を教えてください。

質問②つぎに，『F-BASIC for Windows95（以降F-BASIC95と略）』を起動して，'97年9月号の88ページのプログラムを入力したら，40行でエラーとなってしまいました。どうしてなのか，教えてください。

【神奈川県横浜市・鎌形芳雄？歳】

A この2人からの質問のうち，どちらも①は先ほどの質問に似た内容ですね。

PC-9800シリーズの場合，DISK-BASICではこの文字を[GRPH]キーを押しながら入力できます（**写真3**）。これに対して，DOS-BASICではグラフィック・キャラクターを使うことはできないのです。

しかし，このプログラムは，DOS-BASICで作られています。ですから，これはグラフィック・キャラクターではなく，全角2バイト文字だと思います。

“n88basic.exe”を起動する前に，日本語FEPを導入して全角2バイト文字を使用できる状態にしてください（[CTRL]+[XFER]を押すと日本語入力ができるか確認する）。

おはらさんの質問②の'97年10月号82ページというのは，『Visual Basic』（以降VBと略）のプログラムですね。VBのプログラム入力方法については，'97年9月号78ページでくわしく紹介しています。できたらこれを読んで，どこの入力方法がわからないのかを，もう一度質問してください。

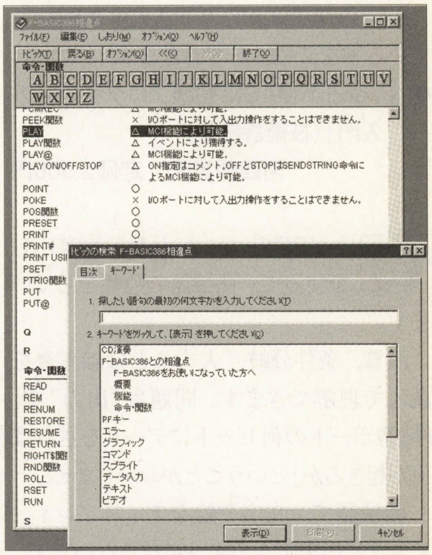
《写真3》PC-9800シリーズの[GRPH]キー。DISK-BASICならば，半角のハートマークなどの図形を使うことが可能だ

続いて，鎌形さんの質問②です。'97年9月号88ページのプログラムは，FM TOWNS用のBASIC言語『F-BASIC386』ですね。ですから，鎌形さんがお使いのF-BASIC95とは，異なる言語用のプログラムなのです。

F-BASIC95／97は，これまでのDOSベースのBASIC言語と互換性は高いのですが，“完全な”互換ではありません。F-BASIC386用のプログラムを直接F-BASIC95で入力しても，多くのプログラムはそのままでは動作しないのです。ある程度“移植”作業が必要となります。移植に関しては，F-BASIC95／97で豊富なヘルプ・ファイルが用意されていますので，参考にしてください（**写真4**）。

ただし，このF-BASIC386用のゲームは，FM TOWNS独自の機能（画面描画関係や音声関係など）を多く使っているようです。とくに，“音だけで遊ぶ”ということから，PLAY文を多用しているようなので，F-BASIC95への移植は，むずかしいかもしれません。

こういう場合は，アイデアや処理アルゴリズムなどを参考にする程度にして，はじめから作り直したほうがいいでしょう。



《写真4》F-BASIC97（価格35,000円）に用意されている，ヘルプ・ファイル

Q 質問①N88-日本語BASIC（MS-DOS版）で，FM音源を使いたいと思っています。“sound.exe”は持っています。使用宣言の方法を教えてください。

質問②同じく“masm.exe”を持っています。ファイル名からして，機械語アセンブラだと思うのですが，使いかたの解説をお願いします。簡単にできないようでしたら，解説書だけ売っていますか？価格など，教えてください。

【熊本市・赤岩義彦？歳】

A FM音源の使用方法については，'97年11月号94ページで説明しましたので，こちらを見てください。わからなかったら，もう一度質問してくだ

さいな。

“masm.exe”は，お察(さっ)しのとおり機械語(マシン語)プログラミングに使う，マクロ・アセンブラです。使いかたは，

>masm [ファイル名]

と実行します(ファイル名を省略するとソース・ファイルの名前を聞いてくる)。あとは，作成するオブジェクト・ファイルの名前，リスティング・ファイルの名前を入力します。

エラーがなければ，オブジェクト・ファイルが作成されるので，リンカ“link.exe”を使用して，実行可能なファイルとします。

参考書籍ですが，とりあえず私が持っている本をご紹介しておきます。

● **『Ver.5.1 MASM初級プログラミング入門』(技術評論社)**
河西朝雄著　定価2,900円

Q NECのパソコン『PC-8801FH』を使って，機械語の勉強をしています。

演算，条件分岐，入力などは参考書を読んで理解できます。問題は“出力”で，「何番ポートの何ビットにデータを送れば何が起きるか」ということがわかりません。

機械語で，文字や絵をディスプレイ・モニタに出力できるようになりたいです。

PC-8801FHの出力ポート一覧表を手に入れる，よい方法はありますか？

NECのお客様相談室などに問い合わせたのですが，よい解決法はみつかりません。よろしくお願いします。

【東京都保谷市・斉藤健太19歳】

A PC-88シリーズも，登場してから15年以上の年月が経過しています。以前は，いろいろと資料となる書籍が出版されていたのですが，これらを現在入手することはむずかしいのではないかと思います。

出版社にはおそらく残っていないでしょうから，古本屋や図書館などで探す他ないでしょう。しかし，それでもおそらく簡単には見つからないのではないかと思います。

他の方法としては，資料を持っていたり，そのような知識を持ったPC-88ユーザーに聞いたりするという手段があります。とはいえ，近くにはなかなか見つけることができないでしょうから，そのようなPC-88ユーザーの「仲間」を見つけるために，パソコン通信などを利用するのが一番よいのではないかと思います。

あまりあてにならない回答で，もうしわけありません。やはり年月とともに，PC-88に限らず古いコンピュータの資料などは，入手がむずかしくなっているのが実状です。

しかし，パソコン通信，インターネットなどで情報交換することで，まだまだ補える部分もたくさんあると思います。できれば，斉藤さんもこういった場で「仲間」を見つけてみてはいかがでしょうか。

Q DOS-BASICで，マウスを使ったプログラムを作りたいのです。でも，マウスのプログラミングがわからないので，教えてください。

【広島市・道植洋介13歳】

A N88-日本語BASIC(MS-DOS版)における，マウスの使いかたですね。

マウスが接続された状態で，

MOUSE 0:MOUSE 1,,,1

と実行してみてください。画面にマウス・カーソルが表示されて，マウスの動きに合わせて動きますね？

というように，マウスを使うのは非常に簡単です。**第3表**，**第4表**にマウス関係のいくつかの命令，関数の説明をあげておきます。

実際にプログラムを組む場合，MOUSE命令でマウスの初期化を行ない，必要に応じてMOUSE関数でマウス・カーソルの場所やボタンの状態を取得します。

サンプルとして，**リスト1**では，マウスの左ボタンを押すと，そのときのマウスの座標が表示されます。参考にしてください。

Q 『QuickBASIC(クイックベーシック) ver4.5』(以降QBと略)の使いやすさに魅せられて，QBを常用しています。しかし，毎月のベーマガに載るプログラムを移植できません。CONSOLEをはじめ，さまざまな関数でエラーがでてしまいます。N88-日本語BASIC→QBの移植について教えてください。

【静岡県賀茂郡・黒点虎18歳】

A すいません。手元にQBがないことに加え，私はQBを使ったことがないのです。全然知らないものなので，直接的な回答はできないのですが，とりあえずN88-日本語BASIC(MS-DOS版)のCONSOLE文について説明しておきます。

これを見て，うまくQBの設定に合わせ

《第3表》N88-日本語BASIC(MS-DOS版)のMOUSE命令の説明

命令	内容
MOUSE 0	マウスを初期化します。マウスを使うプログラムでは，最初に必ず実行してください
MOUSE 1,x,y,s	マウス・カーソルを表示(非表示)します。x，yは，マウス・カーソルを表示する座標ですが，省略してもかまいません。sが1ならマウス・カーソルを表示し，0なら消します
MOUSE 6	マウス機能をOFFにします。マウスを使い終わったら，これを実行してください

《第4表》N88-日本語BASIC(MS-DOS版)のMOUSE関数の説明

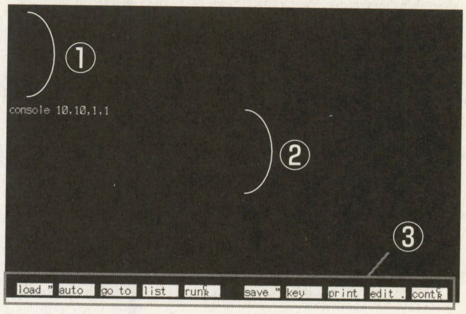
関数	内容
MOUSE(0)	マウス・カーソルのX座標を返します
MOUSE(1)	マウス・カーソルのY座標を返します
MOUSE(2,b)	bで指定したボタン(1で左ボタン，2で右ボタン)の状態を返します(押されていれば1，押されていなければ0)

《リスト1》N88-日本語BASIC(MS-DOS版)でマウスを使うサンプル・プログラム・リスト

```
100 MOUSE 0 'マウス初期化
110 MOUSE 1,,,1 'マウス・カーソルを表示
120 IF MOUSE(2,1)=1 THEN PRINT "(";MOUSE(0);",";MOUSE(1);")" '左ボタンが押されていたら座標を表示
130 IF MOUSE(2,2)=0 THEN GOTO 120 '右ボタンが押されていなければループ，押されていたら終了
140 MOUSE 6 'マウス機能のOFF
150 END 'プログラム終了
```

●CONSOLE 開始行，行数，ファンクション・キー表示，カラー，キャラクター・モード

①開始行：テキストのはじまる行の指定
②行数：テキストの行数
③ファンクション・キー表示：1で最下段にファンクションキーの内容を表示，0で非表示
④カラー：1でテキストをカラーモードに，0で白黒モードに切り替え
⑤キャラクター・モード：1でグラフィック・キャラクター・モード，0で日本語モード



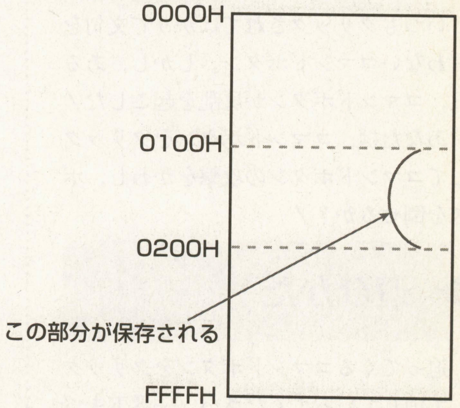
《第1図》DOS版N88-日本語BASIC(86)のCONSOLE文

●BSAVE "ファイル名"，開始番地，長さ

メモリの内容を，ファイル名で指定したファイルに保存します。
現在設定されているセグメントの，開始番地から，長さで指定したバイトだけ保存します。
たとえば，&H100番地から&H2ffまでの&H200バイトのプログラムを，“prog1.bin”というファイル名でセーブする場合，

```
BSAVE "prog1.bin",&H100,&H200
```

と入力します。



●BLOAD "ファイル名"，開始番地，R

BSAVEで保存された，ファイル名で指定したファイルをメモリにロードします。
開始番地を指定するとその番地に，省略すると現在のセグメントの頭にロードします。
省略するときは，カンマごと省略します。
また，“,R”を付けておくと，ロード後にすぐ機械語を実行します。
たとえば，“prog2.bin”というファイル名の機械語プログラムを，&H300番地から読み込みたい場合，

```
BLOAD "prog2.bin",&H300
```

と入力します。同じファイルを現在のセグメントの頭から読み込んで実行したい場合，

```
BLOAD "prog2.bin",R
```

と入力します。

《第2図》機械語のセーブ・ロードの方法

てみてください(第1図)。

Q N88-日本語BASICで，機械語プログラムのロード方法と，セーブ方法を教えてください。

【高知県土佐清水市・夜光虫15歳】

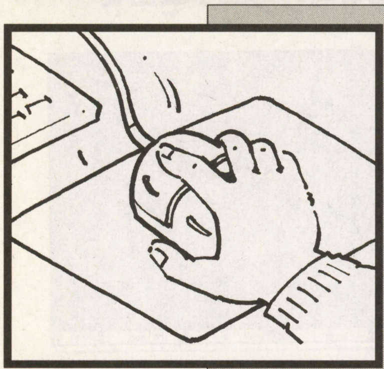
A これだけの質問では，何がどのようにわからないのかがちょっと不明です。一応N88-日本語BASIC（MS-DOS版）で，機械語プログラムをセーブ/ロードする方法を紹介しておきましょう。

機械語プログラムというのは，メモリに書き込まれた数字の羅列(られつ)です。ですから，機械語のセーブ/ロードというのは，任意のメモリ内容をディスクに書きだし/読みだしすることと一緒です。

これには，BSAVEとBLOADという命令を使用します。使いかたを第2図にあげておきますので，見てください。

本誌に掲載されているプログラムでも，処理高速化のため機械語を利用しているものがあります。ですが，そのほとんどは，BASICプログラムの中で自動的に機械語のセーブ，ロードを行なっています。このような場合には，とくに自分でBSAVE，BLOADでセーブ，ロードする必要はありません。

Windows95（Visual Basic Ver4.0）用



マウスさばきと反射神経が勝敗を左右する！

コマンドボタンの復讐（ふくしゅう）

秋道　聡（14歳）

▶内　容

いつもクリックされてばかりで文句を言わないコマンドボタン。しかし，ある日，コマンドボタンが反乱を起こした！

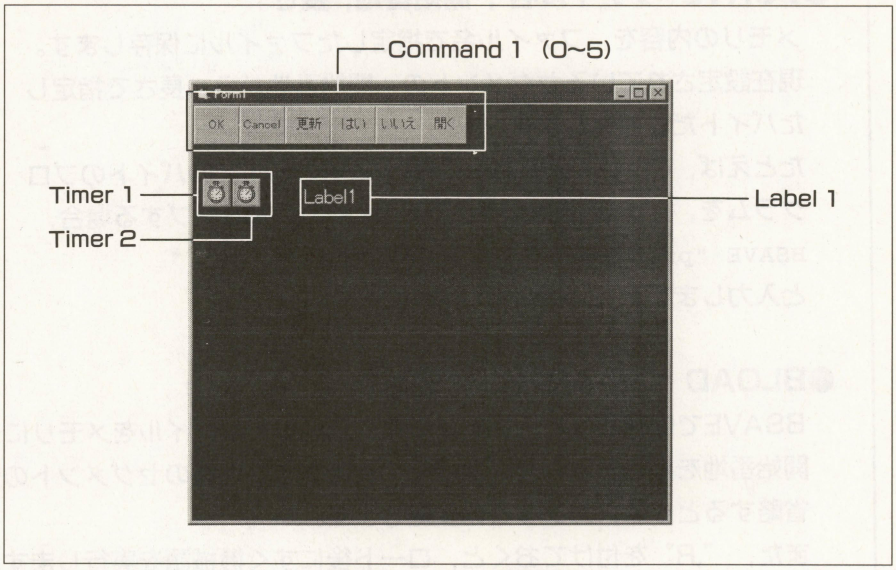
あなたは，コマンドボタンをクリックしてコマンドボタンの攻撃をかわし，ボスを倒せるか？！

▶遊びかた

迫ってくるコマンドボタンをクリックして消していってください。一番下まで攻めてきたらゲーム・オーバーです。

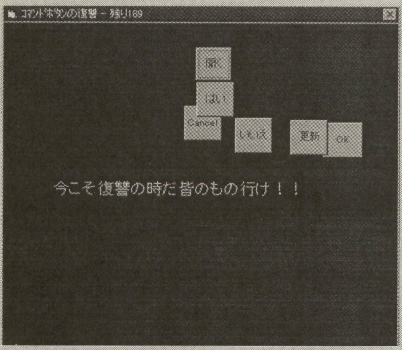
200のザコ敵を倒した後ボスが現れます。ボスは，コマンドボタンも発射してくるので，それを消しつつボスを攻撃しなければなりません。

▶プログラムについて

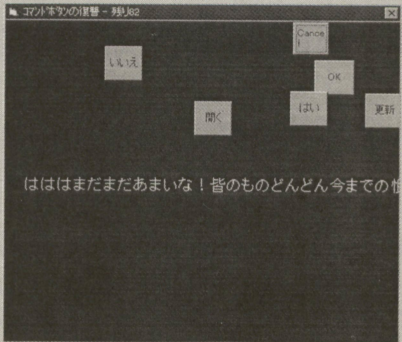


《第1図》フォームの配置例

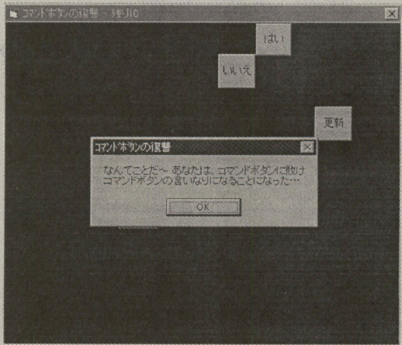
最初，攻めてくる物をPictureにして，BitBltを使おうと思ってましたが，コマンドボタンの復讐ですから，コマンドボ



▲《写真1》コマンドボタンがどんどん攻めてくる。マウスでクリックして退治せよ



▲《写真2》このメッセージが出るとあと半分。ここからスピードも速くなるぞ



▲《写真3》残り10というところでゲーム・オーバー。キミはボスを倒せるか

《OVER FLOW》あけましておめでとうございます！…新年号ですからね(笑)。みなさんは今年なにか大きな目標がありますか？それぞれの夢を叶えるために，がんばっていきましょう!OFコーナーのほうも，よろしくしてやってくださいね。それでは今月もお楽しみください。

《第1表》プロパティ表

フォームの設定

Name	=	Form1
BackColor	=	&H00000000&
BorderStyle	=	3 '固定ダイアログ
Height	=	6255
MaxButton	=	0 'False
MinButton	=	0 'False
ShowInTaskbar	=	0 'False
Width	=	6900

タイマの設定

Name	=	Timer2
Interval	=	100
Name	=	Timer1
Interval	=	1000

コマンドボタンの設定

Name	=	Command1
Caption	=	表2
Height	=	540
Width	=	660

ラベルの設定

Name	=	Label1
AutoSize	=	-1 'True
BackStyle	=	0 '透明
Caption	=	"Label1"
FontSize	=	14.25
ForeColor	=	&H00FFFFFF&
Height	=	285
Left	=	1575
Top	=	1140
Width	=	780

タンにしました。

プログラムに関しては，特別なことをやっていませんが，機種によって遅い場合があるかもしれません。そのときは，速さなどを変えてください。

ちなみに，Waveデータは，自分で作ってください。

《第2表》コマンドボタンのキャプション

Index	Caption
0	OK
1	Cancel
2	更新
3	はい
4	いいえ
5	開く

CHECKER FLAG

Dr.D：それほどおもしろいわけではないのだが，リストも短いし，まあ，よくがんばったというところじゃ。

編：ストーリー設定や，ゲームの展開に変化を持たせようと努力している点は買えますね。

Dr.D：それにしても，Visual Basicの投稿が増えてきたのう。というわけで，今月は3本掲載してみたぞ。

by 高田 明

評…勉強してあとで損することはナイと思うよ，がんばって(つぐ美)

《リスト1》フォームのプログラム・リスト

```
'-----------------------------------------------------------
'          ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
'          ■■■コマンドボックスの復讐■■■
'          ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
'
'                                             秋道 聡
'                          e-mail:satoshi@104.104.net
'                                 1996年6月15日(日)制作
'-----------------------------------------------------------

Dim Down
Dim Ten
Dim Teki
Dim BossHP
Dim EndEnd

Sub boss()

    Command1(0).Height = 1000
    Command1(0).Width = 1500
    Command1(0).Move (Form1.Width - Command1(0).Width) / 2, 250
    Command1(0).Caption = "ボス"

    For i = 1 To 5
        Command1(i).Height = 300
        Command1(i).Width = 150
        Command1(i).Move (Form1.Width / 6) * i - Command1(i).Width, Command1
(0).Top + Command1(0).Height
        Command1(i).Caption = ""
    Next i

End Sub

Private Sub Command1_MouseDown(Index As Integer, Button As Integer, Shift As
 Integer, X As Single, Y As Single)

    If Button = 1 Then

        If Teki = 0 Then

            Randomize

            Command1(Index).Move (Form1.Width - Command1(Index).Width) * Rnd
, 0

            Timer1.Interval = Timer1.Interval - 4
            Ten = Ten - 1
            Form1.Caption = "ｺﾏﾝﾄﾞﾎﾞﾀﾝの復讐 - 残り" & Ten
            If Ten = 100 Then
                Label1 = "はははまだまだあまいな！皆のものどんどん今までの恨
みを晴らせ！"
                Label1.Move Form1.Width, Form1.Height / 2 - Label1.Height
                Timer2.Enabled = True
            End If

            If Ten = 0 Then
                Label1 = "よくぞここまできた！しかし、儂に勝てると思っている
のか！若僧よ。死ね！"
```

★愛読者ときたか。(京都府竹野郡・**中江昌彰15歳**)……【**影**：そう，"愛"読者。恥ずかしがることはないぞ，少年。**編**：なにを偉そうに。でも，みなさん愛がありますから，OKですよ。**影**：やっぱ…恥ずかしいかも。】

```
        Label1.Move Form1.Width, Form1.Height / 2 - Label1.Height
        Timer2.Enabled = True
        Form1.Caption = "ｺﾏﾝﾄﾞﾎﾞﾀﾝの復讐 - ボスのHP" & BossHP
        Teki = 1
        Timer1.Interval = 1
        boss
    End If

    Ret = sndPlaySound("click.wav", 1)

  Else

    If Index = 0 Then
        Ret = sndPlaySound("boss.wav", 1)
        BossHP = BossHP - 1
        Form1.Caption = "ボスのHP:" & BossHP
        Command1(Index).Move (Form1.Width - Command1(Index).Width) *
 Rnd, 250
        If BossHP = 32 Then
            Label1 = "いい加減あきらめろ！今ならまだ許してやるぞ！"
            Label1.Move Form1.Width, Form1.Height / 2 - Label1.Heigh
t
            Timer2.Enabled = True
        End If

        If BossHP = 0 Then
            Timer1.Enabled = False
            Label1.Move Form1.Width, Form1.Height / 2 - Label1.Heigh
t
            Label1 = "ふふふ、なかなかやるな。おまえの勇気と根性に免
じておとなしくクリックされてやるよ…　あなたの勝利に終わった！！　が、またコ
マンドボタンがいつ反乱を起こすか分からない…                    ー終わりー"

            For i = 0 To 5
                Command1(i).Enabled = False
            Next i

            EndEnd = 1
            Timer2.Enabled = True
        End If
    Else
        Ret = sndPlaySound("click.wav", 1)
        Command1(Index).Move (Form1.Width / 6) * Index - Command1(In
dex).Width, Command1(0).Top + Command1(0).Height
    End If

  End If

 End If

End Sub
Private Sub Form_Load()

    Randomize

    Form1.Width = 7000
    Form1.Height = 6000

    Form1.Top = (Screen.Height - Form1.Height) / 2
    Form1.Left = (Screen.Width - Form1.Width) / 2

    BossHP = 75 'ボスの強さ
    Ten = 200 '敵の出現回数
    For i = 0 To 5
        Command1(i).TabStop = False
        Command1(i).Height = 600: Command1(u).Width = 700
        Command1(i).Move (Form1.Width - Command1(u).Width) * Rnd, 0
    Next i

    Down = Command1(0).Height / 2
    Label1 = "今こそ復讐の時だ皆のもの行け！！": Label1.Move Form1.Width, Fo
rm1.Height / 2 - Label1.Height
    Form1.Caption = "ｺﾏﾝﾄﾞﾎﾞﾀﾝの復讐 - 残り" & Ten
    Teki = 0

End Sub

Private Sub Timer1_Timer()

    Randomize

    If Teki = 0 Then
        For i = 0 To 5
            If Command1(i).Top >= Form1.Height Then
                MsgBox "なんてことだ～ あなたは、コマンドボタンに敗け" & Chr
(13) & "コマンドボタンの言いなりになることになった…"
                MsgBox "Game Over!!"
                End
            Else
                Command1(i).Top = Command1(i).Top + Int((Down * ((Rnd * 1) +
 1.7) * Rnd) + 1) 'ザコ敵の攻めの速さ
            End If
        Next i
    Else
        For i = 1 To 5
            If Command1(i).Top >= Form1.Height Then
                MsgBox "なんてことだ～ あなたは、コマンドボタンに敗け" & Chr
(13) & "コマンドボタンの言いなりになることになった…"
                MsgBox "Game Over!!"
                End
            Else
                Command1(i).Top = Command1(i).Top + 30 'ボスが出すｺﾏﾝﾄﾞﾎﾞｯｸｽ
の速さ
            End If
        Next i
    End If

End Sub
Private Sub Timer2_Timer()

    Label1.Left = Label1.Left - 75

    If Label1.Left + Label1.Width < 0 Then
        Timer2.Enabled = False
        If EndEnd = 1 Then End
    End If

End Sub
```

《リスト2》標準モジュールのプログラム・リスト

```
Declare Function sndPlaySound Lib "winmm.dll" Alias "sndPlaySoundA" (ByVal l
pszSoundName As String, ByVal uFlags As Long) As Long
.
```


★自分で載せてほしくなかったとあとで思うハガキがたまにあります。でも見る人が楽しんでくれたらそれでいいです。(埼玉県所沢市・野沢プロト21歳)……【影：OFは，面白ければ載せちゃうんで，載せてほしくないのは，載せるなと書いてください(汗)。】

瞬間の判断が勝負を決める！

色(いろ)モグラたたき

数田　尚弘(23歳)

遊びかた

いわゆるモグラたたきです。

スタート(S)ボタンでゲーム開始。すると，青，赤など色を表した文字が六つ出てきます。この六つのうち，文字とその色が一致しているものが一つだけあるので，それをクリックしてください。

合っていれば得点になります。まちがうと残り時間を減らされてしまいます。

やめたくなったら，終了(E)ボタンです。

プログラムの構造

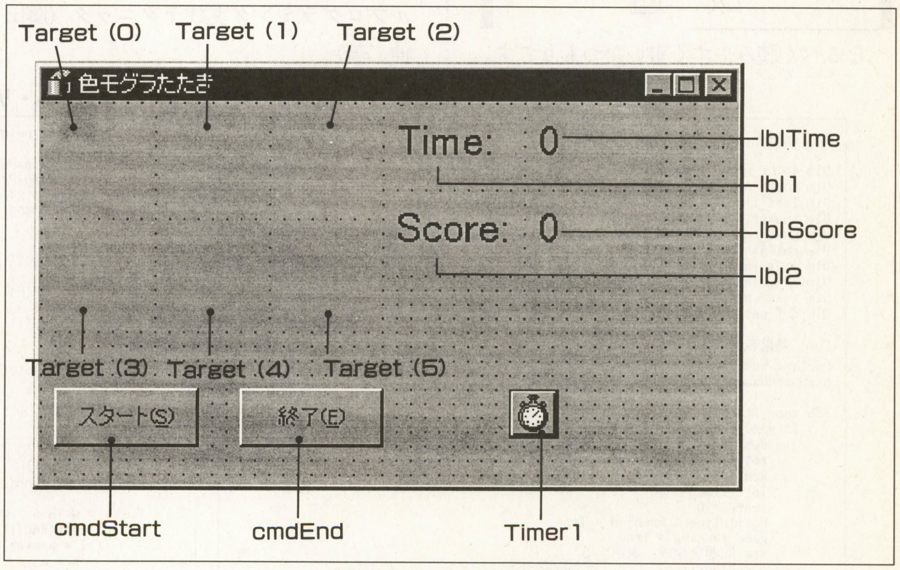
使っている変数はすべて宣言のところに書いてあります。プロシージャや変数はそのものズバリの名前をつけてあるので，あまり説明する必要はないと思います。

- **初期設定をする部分**
  Main
- **ゲームの開始，終了に関する部分**
  game_start ……（もしゲームが始まっていなければ）ゲーム開始
  timer ……残り時間をカウント，残り時間がなくなればゲーム終了
  sound_stop ……ゲームを終了する前に音を止める
- **ゲームの中身に関する部分**
  make_question ……問題を作り，表示する
  hit_mole ……正しい文字を選んだか判定，得点&減点処理

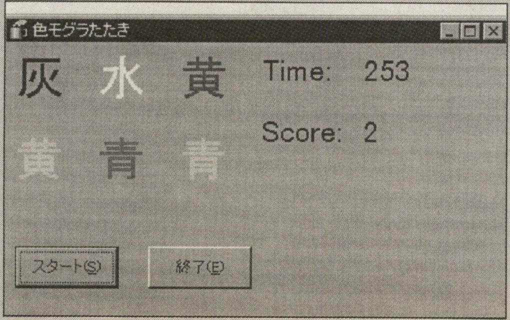
プログラムの入力

プログラムを入力する前に,「ツール」—「オプション」を選んで，「変数の宣言を強制する」をチェックしてください。そのあと「プロジェクト」を選んで，「スタートアップフォーム」を「Sub Main」にします。

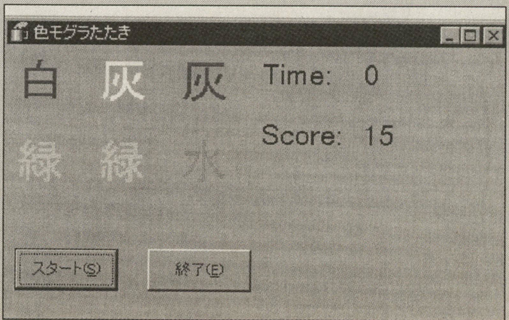
プログラムを入力したらハードディスクにセーブして，このプログラムをセーブしたのと同じフォルダに
“sound_start.wav”（ゲームスタート時に鳴らす）
“sound_hit.wav”（正解時の効果音）
“sound_error.wav”（間違った時の効果音）
という名前で三つのwavファイルを保存



《第1図》フォームの配置例



◀《写真1》文字とその色が一致しているものが一つだけある！白黒でごめんなさい



◀《写真2》タイムが0になるとゲーム終了。さて，キミは何点とれるかな？

《第1表》プロパティの設定

フォームの設定	
Name	Form1
Caption	"色モグラたたき"
Height	3600
Width	6000
タイマーの設定	
Name	Timer1
Enabled	0 'False
Interval	100
コマンドボタンの設定	
Name	cmdEnd
Caption	"終了(&E)"
Name	cmdStart
Caption	"スタート(&S)"
ラベルの設定	
Name	lblScore
Caption	"0"
Fontsize	18
Height	495
Width	975
Name	lblTime
Caption	"0"
Fontsize	18
Height	495
Width	975
Name	lbl2
Caption	"Score:"
Fontsize	18
Height	495
Width	975
Name	lbl1
Caption	"Time:"
Fontsize	18
Height	495
Width	975
Name	Target
Fontsize	27.75
Height	735
Index	0〜5
Width	735

してください。

wavファイルが用意できない場合は，プログラム中の" ret = "で始まる行を削除してください。

改　造

なるべく読みやすく書いたつもりです。APIに関するところ以外は，入門書に書いてある程度のことしかやってないので，改造はむずかしくないでしょう。

★参考にしたもの

Windows95 Visual Basic ビジュアルプログラミング実践テクニック（藤田伸二著）

CHECKER FLAG

編：実際の色と文字でひっかけるというものですね。似たようなゲームは，何度か見たことがあります。

Dr.D：プログラム的には，フォームのプログラム（各コントロールからのイベント呼びだしされるプログラム）のほとんどが，コード・モジュールにあるサブ・ルーチンを呼びだすようになっておる。これは珍しいぞ。

《リスト1》フォームのプログラム・リスト

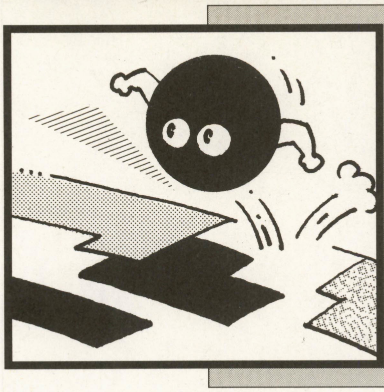
```
Option Explicit

Private Sub cmdEnd_Click()
    sound_stop
    End
End Sub

Private Sub cmdStart_Click()
    game_start
End Sub

Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
    sound_stop
End Sub

Private Sub Target_Click(Index As Integer)
    hit_mole (Index)
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
    timer

End Sub
```

《リスト2》コード・モジュールのプログラム・リスト

```
Option Explicit

Dim color_name(7) As String: Rem  色の名前を入れる
Dim score As Integer: Rem         点数
Dim left_time As Integer: Rem     残り時間
Dim answer As Integer: Rem        正解の番号
Dim game_running As Boolean: Rem  ゲームが始まっているかどうか
Dim ret As Integer: Rem           効果音をならすときに使う
Dim a As Integer, b As Integer: Rem  雑用
Dim i As Integer: Rem             雑用
Dim x As Integer, y As Integer: Rem  雑用
Dim def_path As String: Rem       このゲームが入っているフォルダのパス

Rem  効果音をならすＡＰＩを定義する
Declare Function sndPlaySound Lib "winmm.dll" Alias "sndPlaySoundA" (ByVal l
pszSoundName As String, ByVal uFlags As Long) As Long

Sub game_start()
    If game_running = False Then
        Rem ゲームスタートの効果音
        ret = sndPlaySound(def_path + "sound_start.wav", 3)
        Rem ゲームを始めたときの状態にする
        left_time = 300
        score = 0
        Form1.Timer1.Enabled = True
        game_running = True
        Rem 問題を作成、表示する
        make_question
    End If
End Sub

Sub hit_mole(mole As Integer)
    Rem  ゲーム中かどうかチェック
    If game_running = True Then
        If mole = answer Then
            Rem 正解の効果音
            ret = sndPlaySound(def_path + "sound_hit.wav", 3)
            score = score + 1
            Form1.lblScore.Caption = score: Rem 点数を増やす
            Rem 次の問題を出す
            make_question
        Else
            Rem 間違いの効果音
            ret = sndPlaySound(def_path + "sound_error.wav", 3)
            left_time = left_time - 5: Rem 間違ったら残り時間を減らす
        End If
    End If
End Sub

Sub Main()
    Rem 起動時のパスを取得
    def_path = App.Path
    If Right$(def_path, 1) <> "¥" Then def_path = def_path + "¥"

    x = Screen.TwipsPerPixelX
    y = Screen.TwipsPerPixelY
    Form1.Height = 240 * x
    Form1.Width = 400 * y

    For i = 0 To 5
        Form1.Target(i).FontSize = Int(28 * x / 15)
    Next i
    game_running = False
    For i = 0 To 7
        color_name(i) = Mid$("灰青緑水赤紫黄白", i + 1, 1)
    Next i

    Randomize (Minute(Time) * 60 + Second(Time))
    Load Form1
    Form1.Show

End Sub

Sub make_question()
    answer = Int(Rnd(1) * 6)

    For i = 0 To 5
        a = Int(Rnd(1) * 8)
        If i = answer Then
            b = a
        Else
            b = Int(Rnd(1) * 7)
            If b >= a Then b = b + 1
        End If
        Form1.Target(i).Caption = color_name(a)
        Form1.Target(i).ForeColor = QBColor(b + 8)
    Next i

End Sub

Sub sound_stop()
    Rem 音をならしたままプログラムが終了しないようにする
    ret = sndPlaySound(vbNullString, 0)
End Sub

Sub timer()
    left_time = left_time - 1
    Form1.lblTime = left_time
    If left_time = 0 Then
        game_running = False
        Form1.Timer1.Enabled = False
    End If
End Sub
```

★やりたいゲームが多すぎる〜！だから来年は合格するぞ。オー!!（愛知県安城市・田村洋秋19歳）……【つぐ美：受験かぁ，ちゃんとゲームをがまんしてるんだ。がんばってね！影：そんなもの…私はゲームしかしてなかったが合格したぞ。編：え？学校行ってたんですか？】

Windows95（Visual Basic Ver5.0）用



タイムを競うブロック崩し

バウンジング・カラーボール

高橋　潤（25歳）

内　容

落下パズルゲームの要素を加えたブロック崩しです。すべてブロックを消すまでのタイムを競いましょう。

遊びかた

下のスクロール・バーで，カラフルな床（パレット・フロア）を左右に動かすことができます。

ボールがパレット・フロアでバウンドすると，ボールの色は，バウンドしたとき当たった部分と同じ色になります。ボールがブロックに当たると，当たったブロックの色はボールと同じ色になります。

横方向に三つ以上同じ色のブロックが並ぶと消えます（連鎖もあり）。

画面上部の下向きの矢印が描かれたボックスをクリックすると，ブロックを一つ落とすことができます。消せなくなった場合に使用してください(8段積み重なっているところには，ブロックを落下させることはできません)。

プログラムの入力方法

① フォームの作成

フォームのBackColorを黒にして，BorderStyleを固定にします。

つぎに，ラベル一つ，タイマー二つ，ボタン一つ，横スクロール・バーを一つ適当に配置してください。ラベルは必ず左上に配置してください。

BackStyle は不透明にしてください。透明にすると，画面がちらつきやすくなってしまします。

ボタンのCaptionを“START”にします。

Timer1のIntervalは10，Timer2のIntervalは1000にして，両者とも Enabledは Falseにしてください。

横スクロール・バーの，Minは0，Maxは16にしてください。

② リストの入力

フォームモジュール「Form1」の中身と，標準モジュール「Module1」と，クラスモジュール「CBall」「CBBox」「CBlocks」「CFloor」「CTimer」の中身を，それぞれ打ち込んでください。

③ プロジェクトの設定

メニュー・バー「プロジェクト」をクリックすると，一番下に「Project1 のプロパティー」が出てきますので，選択してください。

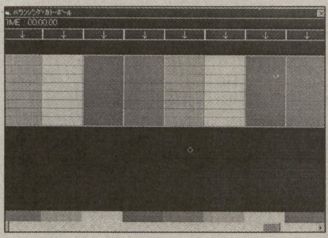
出てきたダイアログの「全般」というタグを選択すると，スタートアップの設定が出てきますので，そこを「Sub Main」に設定してください。

CHECKER FLAG

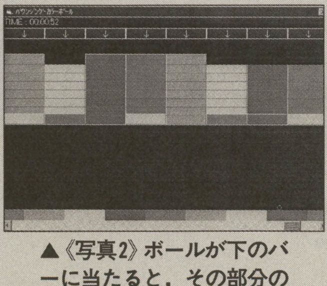
Dr.D：ゲームとしては，ちょっとおもしろみに欠けるかな？と感じたがどうだろう。

編：操作がスクロール・バーというのが変わっているのですが，いまひとつ操作しにくいような気がしますね。ボールが増えたりする要素をつけると，操作が忙しくなっていいかな？逆にパズル要素が低くなってしまうかもしれませんが…。

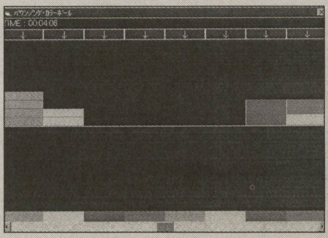
Dr.D：とりあえずVB5.0一番乗りのプログラムということじゃ。



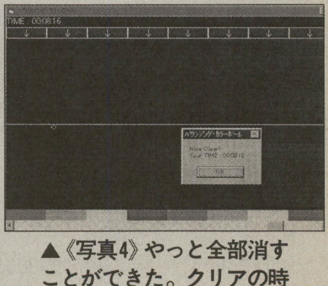
▲《写真1》ゲーム・スタート！　何分で全部消せるかな



▲《写真2》ボールが下のバーに当たると，その部分の色に変わる



▲《写真3》ブロックが横に三つ並ばなくなったら，上の矢印で補充する



▲《写真4》やっと全部消すことができた。クリアの時間は？

★パソコンが壊れてしまった!!なおせないとき，それはどうすれば…ゴミ捨て場？物置？影さん教えて!!（岩手県東磐井郡・三浦明裕15歳）
……【影：これはもう，「漬け物石」代わりに決定だな。ちゃんと役に立つし。アンケートでそう答えてた人もホントにいたしな。完璧！】

《第1表》クラスの説明

〈 CBall …… ボール 〉
メソッド
Init ……………ボールの初期化
Move …………ボールを動かす

プロパティー
mnPosX ………ボールの位置 X
mnPosY ………ボールの位置 Y
mnSpdX ………ボールの速度 X
mnSpdY ………ボールの速度 Y
mnPal…………ボールの色

〈 CBBox …… ブロック落下ボックス 〉
メソッド
Draw …………描画
Click …………クリックしたときの処理

〈 CFloor …・ パレットフロア 〉
メソッド
Move …………パレットフロアの移動
GetPalette ……指定した位置の色を返す

〈CTimer … タイムカウンター〉
メソッド
Init ……………初期化
Move …………カウントアップ

プロパティー
mnHH…………時
mnMM ………分
mnSS…………秒

〈CBlocks …… ブロック〉
メソッド
Init ……………初期化
Draw …………すべてのブロックを表示
Disp …………一つのブロックを表示
SetColor………色が変化したときの処理
DropBlock ……ブロック落下時の処理

《第2表》Form1のプロパティ・リスト

フォームの設定

Name	Form1	
BackColor	&H00000000&	
BorderStyle	1	'固定(実線)

タイマーの設定

Name	Timer2	
Enabled	0	'False
Interval	1000	
Name	Timer1	
Enabled	0	'False
Interval	10	

水平スクロール・バーの設定

Name	HScroll1
Max	16

コマンドボタンの設定

Name	Command1
Caption	"START"

ラベルの設定

Name	Label1
BackColor	= &H00000000&
Caption	= "TIME 00:00:00"
ForeColor	= &H0000FFFF&

《リスト1》Form1のプログラム・リスト

```
Option Explicit

Private Sub Command1_Click()

    ' ゲーム開始処理
    Ball.Init
    TimeCount.Init
    Blocks.Init

    Timer1.Enabled = True
    Timer2.Enabled = True
    Command1.Visible = False

    g_bPlaying = True

End Sub

Private Sub Form_Load()

    ' フォームを強制的に 600 x 400 に
    Width = Width - ScaleWidth + Screen.TwipsPerPixelX * 600
    Height = Height - ScaleHeight + Screen.TwipsPerPixelY * 400

    ' スクロールバーをフォームにあわせる
    ScaleMode = 3
    HScroll1.Left = 0
    HScroll1.Top = 380
    HScroll1.Width = 600
    HScroll1.Height = 20

    ' スタートボタンをフォームの中央に
    Command1.Left = 300 - Command1.Width / 2
    Command1.Top = 200 - Command1.Height / 2

End Sub

Private Sub Form_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, x As Single,
 y As Single)

    BlockBox.Click Int(x), Int(y)

End Sub

Private Sub Form_Paint()

    ' 描画処理
    If g_bPlaying = False Then Exit Sub
    Line (0, 200)-(599, 200), RGB(255, 255, 255), BF

    BlockBox.Draw
    Blocks.Draw

End Sub

Private Sub Timer1_Timer()

    ' 描画処理
    Floor.Move (HScroll1.Value * (600 / 16))
    Ball.Move

    ' 終了監視
    If g_bPlaying = False Then
        Timer1.Enabled = False
        Timer2.Enabled = False
        MsgBox "Nice Clear!" + Chr$(13) + "Your " + Label1.Caption, , Captio
n
        Cls
        Command1.Visible = True
    End If

End Sub

Private Sub Timer2_Timer()

    ' タイマーカウント
    TimeCount.Move

End Sub
```


★なんだか，とじ込みハガキが切り取りやすくなっていませんか？それとも俺のウデが上がったのかな？（茨城県日立市・**ジント＝リン**）……【**影**：おぉ，これは！なんと美しい切り口。**編**：慣れたんですかね。**影**：彼にはハガキ切り職人1級の称号を与えよう。**編**：……。】

《リスト2》Module1のプログラム・リスト

```
Attribute VB_Name = "Module1"
Option Explicit

Public g_lPalette(4) As Long        ' パレット
Public g_bPlaying As Integer        ' プレイ中か

Public Floor As CFloor              ' パレットフロアオブジェクト
Public Ball As CBall                ' ボールオブジェクト
Public Blocks As CBlocks            ' ブロック集合オブジェクト
Public BlockBox As CBBox            ' ブロックボックス集合オブジェクト
Public TimeCount As CTimer          ' タイムカウントオブジェクト

Sub Main()

    ' 変数初期化
    g_bPlaying = False

    ' パレットの設定
    g_lPalette(0) = RGB(0, 0, 0)
    g_lPalette(1) = RGB(0, 255, 255)
    g_lPalette(2) = RGB(255, 255, 0)
    g_lPalette(3) = RGB(255, 0, 255)
    g_lPalette(4) = RGB(0, 255, 0)

    ' オブジェクト構築
    Set Floor = New CFloor
    Set Ball = New CBall
    Set Blocks = New CBlocks
    Set BlockBox = New CBBox
    Set TimeCount = New CTimer

    ' フォームを開く
    Form1.Show

End Sub

    ' ボールを描く
    Form1.Circle (m_nPosX, m_nPosY), 4, g_lPalette(m_nPal)

End Sub
```

《リスト3》クラスCBallのプログラム・リスト

```
Option Explicit

Public m_nPosX As Integer
Public m_nPosY As Integer
Public m_nSpdX As Integer
Public m_nSpdY As Integer
Public m_nPal As Integer

Public Sub Init() ' ボールの初期化

    m_nPosX = 300
    m_nPosY = 300
    m_nSpdX = 7
    m_nSpdY = -8
    m_nPal = 1

End Sub

Public Sub Move() ' ボールの移動処理

    ' 移動前のボールを消す
    Form1.Circle (m_nPosX, m_nPosY), 4, 0

    ' 移動
    m_nPosX = m_nPosX + m_nSpdX
    m_nPosY = m_nPosY + m_nSpdY

    ' 左壁 バウンド
    If m_nPosX < 4 Then
        m_nPosX = 4
        m_nSpdX = Abs(m_nSpdX)
    End If

    ' 右壁 バウンド
    If m_nPosX >= 596 Then
        m_nPosX = 595
        m_nSpdX = -Abs(m_nSpdX)
    End If

    ' ライン バウンド
    If m_nPosY < 205 Then
        m_nPosY = 205
        m_nSpdY = Abs(m_nSpdY)
        Blocks.SetColor Int(m_nPosX / Int(600 / 8)), 0, m_nPal, False
    End If

    ' パレット バウンド
    If m_nPosY >= 356 Then
        m_nPosY = 355
        m_nSpdY = -Abs(m_nSpdY)
        m_nPal = Floor.GetPalette(m_nPosX)
    End If
```

《リスト4》クラスCBBoxのプログラム・リスト

```
Option Explicit

Public Sub Draw()

    Dim x As Integer
    For x = 0 To 600 - 600 / 8 Step 600 / 8
        Form1.Line (x, 20)-Step(600 / 8 - 1, 19), RGB(0, 0, 128), BF
        Form1.Line (x, 20)-Step(600 / 8 - 1, 19), RGB(255, 255, 255), B
        Form1.Line (x + 600 / 16, 24)-Step(0, 12), RGB(255, 255, 255)
        Form1.Line (x + 600 / 16, 36)-Step(-5, -5), RGB(255, 255, 255)
        Form1.Line (x + 600 / 16, 36)-Step(5, -5), RGB(255, 255, 255)
    Next x

End Sub

Public Sub Click(x As Integer, y As Integer)

    Dim ix As Integer
    If y >= 20 And y < 40 Then
        ix = Int(x / Int(600 / 8))
        Blocks.DropBlock ix
    End If

End Sub
```

《リスト5》クラスCBlocksのプログラム・リスト

```
Option Explicit

Dim Map(7, 7) As Integer
Private x As Integer
Private y As Integer

Public Sub Init()   ' 初期化

    For x = 0 To 7
        For y = 0 To 7
            Map(x, y) = (x Mod 4) + 1
        Next y
    Next x

End Sub

Public Sub Draw()   ' 表示

    For x = 0 To 7
        For y = 0 To 7
            Disp x, y
        Next y
    Next x

End Sub

Public Sub Disp(dx As Integer, dy As Integer) '1ブロック表示

    Dim xx As Integer
    Dim yy As Integer
    Dim ww As Integer
    Dim hh As Integer

    xx = dx * 600 / 8
    yy = 180 - 16 * dy
    ww = 600 / 8 - 1
    hh = 19

    Form1.Line (xx, yy)-Step(ww, hh), g_lPalette(Map(dx, dy)), BF
    If Map(dx, dy) <> 0 Then
        Form1.Line (xx, yy)-Step(ww, 0), RGB(255, 255, 255)
        Form1.Line (xx, yy)-Step(0, hh), RGB(255, 255, 255)
        Form1.Line (xx + ww, yy + hh)-Step(-ww, 0), RGB(128, 128, 128)
        Form1.Line (xx + ww, yy + hh)-Step(0, -hh), RGB(128, 128, 128)
    End If

End Sub

Public Sub SetColor(dx As Integer, dy As Integer, pl As Integer, bc As Boole
an)   ' ブロックの色を変える

    Dim cnt As Integer
    Dim i As Integer
    Dim prv As Integer
    Dim flg As Boolean

    If bc = False And Map(dx, dy) = 0 Then Exit Sub

    Map(dx, dy) = pl
    Disp dx, dy

    flg = True
    While flg = True

        ' 同じ色横3列に並んだらけす！
        flg = False
        cnt = 1
        prv = -1
        For x = 0 To 7
            If prv = Map(x, dy) Then
                cnt = cnt + 1
            Else
                If cnt >= 3 Then
                    If prv <> 0 Then flg = True
                    For i = x - cnt To x - 1
                        Map(i, dy) = 0
                    Next i
                End If
                cnt = 1
            End If
```

★BMWの「BM」はベーマガの「BM」ですか？(神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆24歳)……**【編：仮に，そうだとすると「W」はなんですかね？影：やっぱ，ベーマガ・ワンダフルだろう。ベーマガ・ワイルドでも可。編：…恥ずかしいので，このへんでやめにしましょう。】**

```
        prv = Map(x, dy)
    Next x
    If cnt >= 3 Then
        For i = x - cnt To x - 1
            Map(i, dy) = 0
        Next i
    End If

    ' 消えたところを沈下
    For x = 0 To 7
        If Map(x, dy) = 0 Then
            For y = dy To 6
                Map(x, y) = Map(x, y + 1)
                Disp x, y
            Next y
            Map(x, 7) = 0
            Disp x, 7
        End If
    Next x

Wend

' 全部消えたらフラグを立てる
For x = 0 To 7
    For y = 0 To 7
        If Map(x, y) <> 0 Then Exit Sub
    Next y
Next x
g_bPlaying = False

End Sub

Public Sub DropBlock(ix As Integer) ' ブロックを落とす

    Dim iy As Integer
    For iy = 0 To 7
        If Map(ix, iy) = 0 Then
            SetColor ix, iy, (ix Mod 4) + 1, True
            Exit For
        End If
    Next iy

End Sub
```

《リスト6》クラスCFloorのプログラム・リスト

```
Option Explicit

Public Sub Move(nPos As Integer) ' パレットフロアの表示

    Dim x As Integer
    Dim c As Integer

    c = 1
    For x = 0 To 1200 - 1200 / 16 Step 1200 / 16
        Form1.Line (x - nPos, 360)-Step(1200 / 16 - 1, 19), g_lPalette(c), B
F
        c = c + 1
        If c = 5 Then c = 1
    Next x

End Sub

Public Function GetPalette(nPos As Integer) As Integer ' Y 軸よりパレットを
拾う

    Dim lp As Long
    lp = Form1.Point(nPos, 370)
    GetPalette = 0
    If lp = g_lPalette(1) Then GetPalette = 1
    If lp = g_lPalette(2) Then GetPalette = 2
    If lp = g_lPalette(3) Then GetPalette = 3
    If lp = g_lPalette(4) Then GetPalette = 4

End Function
```

《リスト7》クラスCTimerのプログラム・リスト

```
Option Explicit

Public m_nHH As Integer
Public m_nMM As Integer
Public m_nSS As Integer

Public Sub Init()

    m_nHH = 0
    m_nMM = 0
    m_nSS = 0
    PrintTime

End Sub

Public Sub Move()

    m_nSS = m_nSS + 1
    If m_nSS >= 60 Then
        m_nSS = 0
        m_nMM = m_nMM + 1
        If m_nMM >= 60 Then
            m_nMM = 0
            m_nHH = m_nHH + 1
        End If
    End If
    PrintTime

End Sub

Private Sub PrintTime()

    Form1.Label1.Caption = "TIME : " + Format(m_nHH, "00") + ":" + Format(m_
nMM, "00") + ":" + Format(m_nSS, "00")

End Sub
```

by くるくるちょびん！

評…新年号じゃからな。ん？まだ12月？(Dr.D)

by のうぎょうアッパー

評…最近ゲーセンでクリアしたとか…(編)

by ねこおんな

評…4匹もいると大変そう…(つぐ美)

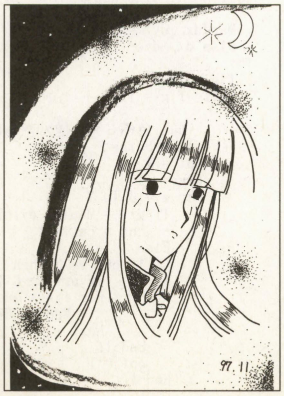
by 極悪魔人のみどひ

評…受験勉強のほうもがんばれ！(影)

by 和泉鋭次

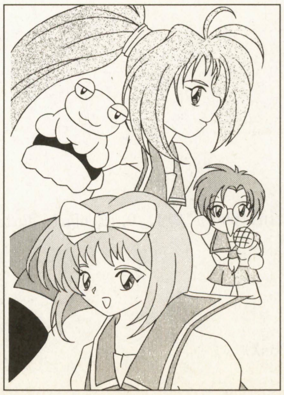
評…あくせす～宛の…。また…すみません(編)

by 楸



評…載ったぞ！大丈夫　自信を持ちなさい(影)

by NA+M+PA



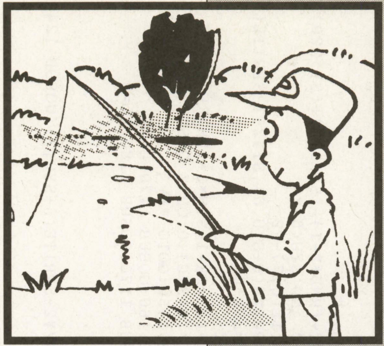
評…昔からのファン多いのよね！(つぐ美)

by ルート

評…やっぱり描くことが一番？(編)

★自分の書いたネタが載っているのを見ると背筋に電流が走っていい感じです。(神奈川県横浜市・勝又弓雄21歳)……【影：載りましたんで，今月も電流走らせてくださいよ。編：2～3枚，いっぺんに載ったりすると自家発電できるぐらいになりませんかね。影：それムリ。】

FM TOWNS（F-BASIC386 V2.1 L10以降）用



あなたは何匹釣れるかな？　魚釣りゲーム

池の主（いけ ぬし）

TMO（42歳）

内　容

「村外れのため池にぬしが住み着いたのはいつのころからか…誰も知らねぇ。しかし確かに居るだ。裏の婆さまも水浴びしたときに引きずり込まれたそうな。エッ？，婆さまがどうなったてか？　今も元気だがな。ところでおめぇ暇なら，ぬし釣ってこいや」

というわけで，魚釣りゲームです。

あそびかた

このゲームは，互換モードです。実行後は，パッドで操作します。

⊕字ボタン＝釣り人の移動
Ⓐボタン　＝竿を振り出す
Ⓑボタン　＝竿を上げる

まず画面上部に移動して魚のえさを取ってください。Ⓐボタンで浮（う）きを「トビ虫」に当てて捕獲します。5匹までストックできます。虫は取るごとに画面からいなくなるので，一度下に移動してから戻って取ってください。

体に虫が触れるとダメージを受けます。ダメージが10ポイントになるとゲーム終了です。

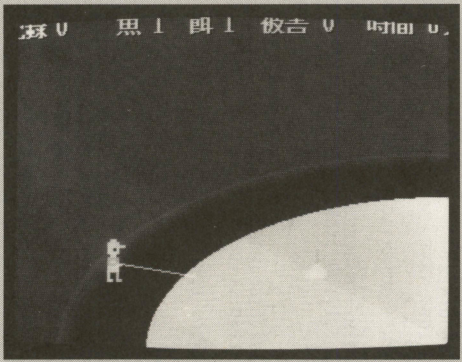
つぎに池へ行って釣りを始めます。Ⓐボタンで投げ入れ，浮きの状態を見て，引きがあればⒷボタンを押してください。浮きをつついている状態では釣れません。魚がかかったらⒷボタンを連打して釣り上げてください。

何匹か釣っていると，ぬしがかかるときがあります，がんばって釣りましょう。ダメージが多いと釣り上げるのが非常につらくなります。

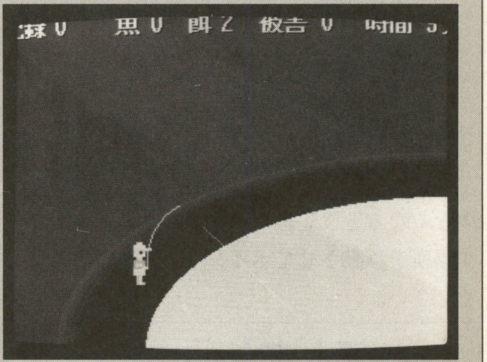
なお，釣ったあと同じ場所では引きが

《第1表》変数表

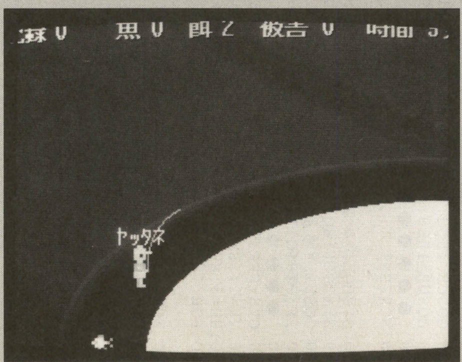
MX,MY	…………人の位置
SX,SY	……………魚の位置
SK,TI	……………魚を釣り上げる抵抗
UG,UK	……………浮き表示
KZ	……………釣った数
ES,TL	……………えさ
HK,HH,HV,HW	……釣る場所
MT	……………虫とったフラグ
R2	……………魚が顔出す割合
KT	……………魚の回転
MK,VI	……………虫の回転



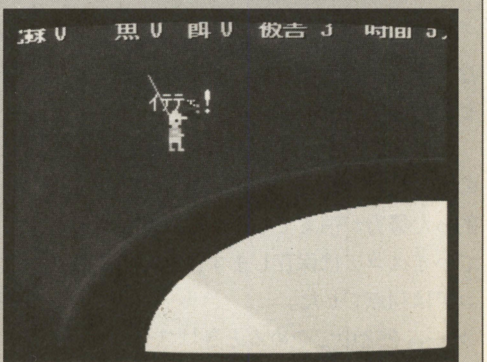
◀《写真1》ぷかぷか池に浮きが浮いています



▶《写真2》うおっ，釣れそう！ボタンを連打しよう!!



◀《写真3》ヤッタネ！ 魚をゲット!!



▶《写真4》えさは実は敵になったりもします。直接さわらないように

CHECKER FLAG

Dr.D：えさ取りから釣り上げまで，すべてを一画面の中で行なうようになっておる。

編：特に魚が釣れそうなときの浮きの動きがいいですねぇ。

影：お，釣れそう，あぁ，逃げちゃったぁ〜。

少なくなるときがあります。浮きの落とす場所を移動させてポイントを見つけてください。

エトセトラ

大型の魚になると合わせるのが難しくなります。遅れると食い逃げされます。制限時間は10分です。

ぬしを釣り上げるのがゲームの目的なので，スコアはあまり関係ないのですが，釣った努力が消えてしまうのは空しいのでハイスコアは保存します。私のハイスコアは14点でした。

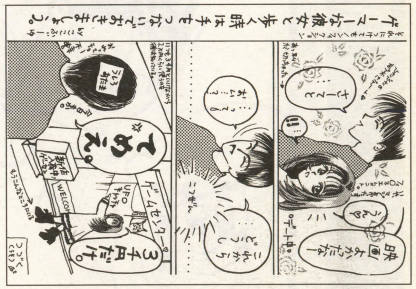
ゲームを途中でやめるときはスペース・キーを押してください。

『池の主』のプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●●  池の主    BY TMO   ●●●●●●●●●●●
20 SCREEN@ 0:DEFINT A-Z:CLS:RANDOMIZE TIME:OUT &HFDA0,&H3:ON ERROR GOTO 1660
30 DIM PAT(63),PAT1(63),PAL%(15)
40 FOR I=0 TO 6:READ B$(I):NEXT
50 GOSUB 1580
60 LINE(0,0)-(15,15),PSET,%8,BF:GET@A(0,0)-(15,15),PAT:I=0:GOSUB 1600
70 I=1:GOSUB 1590
80 FOR I=1 TO 4
90 PUT@A(0,0)-(15,15),PAT
100 CONNECT(10-I,13)-(10-I,15)-(11-I,15),%6
110 CONNECT(5+I,13)-(5+I,15)-(6+I,15),%1
120 CONNECT(7,9)-(10,10),%1
130 GET@A(0,0)-(15,15),PAT1:DEF SPRITE 0,I,PAT1,0:GOSUB 1610
140 NEXT
150 LINE(50,10)-(50,25),PSET,%7
160 FOR I=9 TO 10:CIRCLE(50,18),12-I,%I,,,,F:NEXT
170 GET@A(43,10)-(58,25),PAT
180 I=5:GOSUB 1600
190 GOSUB 1580:FOR I=6 TO 8:GOSUB 1590:NEXT
200 GOSUB 1580:FOR I=9 TO 10:GOSUB 1590:NEXT
210 GOSUB 1580:FOR I=11 TO 14:GOSUB 1590:NEXT
220 '●●●●●●●●●●●      タイトル      ●●●●●●●●●●●
230 SCREEN@ 1:SPRITE ON:SPRITE SCREEN 1:OUT&H440,27:OUT &H443,&H17:COLOR,[112,0,
0]
240 SYMBOL(10,20),"池の主",6,6,5,,,5:MY=50:GOSUB 630:VV=1:OUT &HFDA0,&HF
250 SYMBOL(180,122),"push RUN",1,1,6,,XOR,5
260 GOSUB *移動:WAIT 10:MX=MX-(MX<82)
270 IF PTRIG(1)<>4 THEN 250
280 '●●●●●●●●●●●      再ゲーム      ●●●●●●●●●●●
290 CLS:SPRITE 0,B1,0:PLAY "@22O5G4F8.D16O4B8G4.O5C16":OUT &H5EC,1:GOSUB *ロード
300 VV=1:SK=25:FU=0:ES=0:KZ=0:DM=0:T1=0:LL=0:SS=0:IX=0:IY=0:SY=0:Z=0:BB=0:B1=0:U
G=0:HH=3:HW=10000:TM=10:KK=RND*4+1
310 FOR I=0 TO 1000:X=RND*319:Y=RND*200:LINE(X,Y)-(X,Y+RND*2),PSET,[120,0,0]:NEX
T
320 FOR I=60 TO 0 STEP -4:CIRCLE(300,230),I+200,[I*2,0,0],.5!,,,F:NEXT
330 CIRCLE(300,230),200,1,.5!,,,F
340 GOSUB 630:GOSUB *移動:GOSUB 1430:GOSUB 1440:GOSUB 1450:GOSUB 1460:GOSUB 1470
350 SYMBOL(0,4),"記録   魚   餌   被害   時間   分",1,1,[136,0,0],,XOR,5
360 OUT &H5EC,0:INTERVAL 60:ON INTERVAL GOSUB 550:INTERVAL ON
370 '●●●●●●●●●●●      メイン      ●●●●●●●●●●●
380 PD=PAD(1):PT=PTRIG(1)
390 ON -(INKEY$<>" ") GOTO 400:OUT &H5EC,1:COLOR,0:CLS:END
400 MX=MX+(((PD=7)+(PD=8))*(MX>0)*(UG=0))+(((PD=3)+(PD=4))*(MX<144)*(UG=0)*(PB<>
31))
410 MY=MY+(((PD=5)+(PD=6))*(MY<102)*(UG=0)*(PB<>31))+(((PD=1)+(PD=2))*(MY>0)*(UG
=0))
420 ON ((PD>0)*(UG=0)) GOSUB *移動
430 ON ((PT=1)*(UG=0)) GOSUB *うき
440 IF PT=2 AND UG=1 THEN SPRITE 0,5,0:UG=0:GOSUB 840:GOSUB 870:GOSUB 630
450 HV=0:HV=((KX>208)*(KY<184))+((KX<209)*(KY>183))*2+((KX>208)*(KY>183))*3
460 IF UK=0 THEN HK=RND*(HW+(HH=HV)*9500)
470 IF UK=10 THEN TL=1:UK=0:GOSUB 760
480 IF SPRITE(5,0)=1 AND SPRITE(5,3)=0 AND ES>0 THEN
490 IF HK>(HW+(HH=HV)*9500)-5 AND TL=0 THEN UK=(UK+1) MOD 3:GOSUB 760:GOTO 510
500 IF HK<2 AND TL=0 THEN UK=(UK+1) MOD 11:GOSUB 760
510 ENDIF
520 GOSUB *虫
530 GOTO 380
540 '●●●●●●●●●●●      サブ      ●●●●●●●●●●●
550 GOSUB 1460:TM=TM-1:GOSUB 1460
560 IF TM=0 THEN GOTO *終了
570 RETURN
580 *移動
590 AA=B1:BB=(BB+VV) MOD 4:VV=VV+(BB=3)*-2+(BB=0)*-2:B1=BB+1
600 SPRITE TIME:SPRITE 0,AA,0:SPRITE 0,B1,1
610 SPRITE 6,B1,MX-SPRITE(B1,6),MY-SPRITE(B1,7)
620 LINE(CX+20,CY+20)-(CX,CY-20),XOR,2
630 LINE(MX*2+20,MY*2+20)-(MX*2,MY*2-20),XOR,2:CX=MX*2:CY=MY*2
640 GET@A(CX+18,CY+32)-(CX+18,CY+32),D:PB=D(0) AND &H7FFF:PB=PB AND 31
650 RETURN
660 *うき
670 TL=0:X=MX*2+20:Y=MY*2+20:P1=256:AX=X:AY=Y:CC!=15
680 GOSUB 630
690 FOR I=55 TO 35 STEP -1:GOSUB 820:GOSUB 850:NEXT
700 PLAY "V15@32O7F32V10"
710 FOR I=35 TO 55        :GOSUB 820:GOSUB 1190:NEXT:UG=1
720 GET@A(KX,KY-21)-(KX,KY-21),D:PB=D(0) AND &H7FFF:PB=PB AND 31
730 IF PB<>31 THEN 750
740 PLAY "@59O4E32":SPRITE 6,0,KX¥2-SPRITE(0,6),KY¥2-8-SPRITE(0,7):SPRITE 0,0,1
750 SPRITE 3,5,-(PB<>31)*6:UK=0
760 SPRITE 6,5,KX¥2-SPRITE(5,6),KY¥2+UK-18-SPRITE(5,7):SPRITE 0,5,-(UG=1):WAIT 5
770 SX=KX:SY=KY
780 IF SPRITE(5,6)+8>SPRITE(13,6) AND SPRITE(5,6)<SPRITE(13,6)+8 AND SPRITE(5,7)
+8>SPRITE(13,7) AND SPRITE(5,7)<SPRITE(13,7)+8 THEN
790 PLAY "L32@59O2C&G":GOSUB 1430:ES=ES-(ES<5):GOSUB 1430:TX=RND*144:TY=RND*50:M
T=1
800 ENDIF
810 RETURN
820 X=MX*2+20+50*COS(I/P1*30):Y=MY*2+20+50*SIN(I/P1*30)
830 LINE(MX*2+20,MY*2+20)-(AX,AY),XOR,2
840 LINE(MX*2+20,MY*2+20)-(X,Y),XOR,2:AX=X:AY=Y:RETURN
850 LINE(X,Y)-(X,Y+165-I*3),XOR,7
860 LINE(X,Y)-(X,Y+165-I*3),XOR,7:RETURN
870 PSET(MX*2+20,MY*2+20),2,XOR
880 IF TL=1 THEN PLAY "@60O4D32":GOSUB 1430:ES=ES+(ES>-1):GOSUB 1430:HN=0:GOSUB
1540
890 SYU=RND*FU
900 IF UK<9-(SYU>4) THEN RETURN
910 V2=RND*300+100:GOSUB 1160:PLAY "@28L32O4E"
920 SX=SX+(RND*2-1)-(SX<150)+(SX>319):SY=SY+(RND*2-1)-(SY<175)+(SY>220)
930 R1=(R1+1) MOD V2:R2=(R1>V2-10 AND SYU>0 AND SYU<6)*8
940 SPRITE 6,0,SX¥2-SPRITE(0,6),SY¥2-7-SPRITE(0,7)-R2
950 SPRITE 0,6+SYU,1:SPRITE 6,6+SYU,SX¥2-SPRITE(6+SYU,6),SY¥2-7-SPRITE(6+SYU,7)
960 SPRITE 3,6+SYU,KT*2:IF R1>V2-2 THEN KT=RND*3
970 PT=PTRIG(1):T1=T1-(PT=2 AND PP=0):PP=PT
980 BS=(BS+1) MOD (SK-SYU*3+(DM>KK)):T1=T1+(BS=SK-1-SYU*3+(DM>KK))
990 IF T1=-10 THEN FOR I=0 TO 1:SPRITE 0,I*(6+SYU),0:ON Z GOSUB 1160,1170,1180:M
X=SX/2:MY=SY/2:NEXT:GOSUB 1450:DM=10:GOSUB 1450:GOTO *終了
1000 IF T1=5 AND LL=0 THEN PLAY "G":GOSUB 1160:GOSUB 1170:LL=1
1010 IF T1=10 AND LL=1 THEN PLAY "O5C":GOSUB 1170:GOSUB 1180:LL=2
1020 IF T1=15 THEN
1030 SPRITE 3,6+SYU,0:SPRITE 0,0,0
1040 WHILE SX¥2>30
1050 SPRITE 6,6+SYU,SX¥2-SPRITE(6+SYU,6),SY¥2-SPRITE(6+SYU,7):GOSUB 1240:SX=SX-3
1060 WEND
```

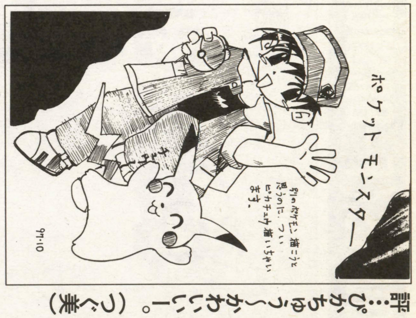

★寒い日には縁側でお茶を飲みながらBMを読むのが一番。(埼玉県入間市・**名前未定18歳**)……【**つぐ美**：…お茶はいいけど縁側はちょっと…。冷え性にはつらいからコタツで蜜柑がいいな。**編**：鍋なんかもいいですね。食べに行きましょうか。**影**：げ，原稿手伝ってよぅ。】

```
1070 PLAY "@24L16O4CEG"
1080 IF SYU>5 THEN HN=1:GOSUB 1540:HN=2:GOSUB 1540:PLAY "@15L8O4GO5GGGO4AO5ABO6C
R4C":WAIT 1000:COLOR,0:CLS:OUT &H5EC,1:GOSUB *セーブ:END
1090 HN=3:GOSUB 1540
1100 DEF SPRITE 1,6+SYU,(320,0),6+SYU,,,,6+SYU:GOSUB 1180:T1=0:LL=0:SS=0:IX=0:IY
=0:HH=RND*3:FU=FU+1+(FU>5)
1110 GOSUB 1430:ES=ES-1-(ES<0):GOSUB 1430
1120 GOSUB 1440:KZ=KZ+1:GOSUB 1440:RETURN
1130 ENDIF
1140 GOSUB 1240
1150 GOTO 920
1160 CIRCLE(MX*2+65,MY*2+110),100,2,,.68!,.753!,,XOR:Z=1:RETURN
1170 CIRCLE(MX*2+100,MY*2+80),100,2,,.605!,.68!,,XOR:IX=10:IY=20:Z=2:RETURN
1180 CIRCLE(MX*2+61,MY*2+15),40,2,,.485!,.67!,,XOR:IX=25:IY=30:Z=3:RETURN
1190 CC!=CC!+1.95!
1200 KX=X+70*COS(CC!/P1*30):KY=Y+70*SIN(CC!/P1*30)
1210 LINE(X,Y)-(KX,KY),XOR,7
1220 LINE(X,Y)-(KX,KY),XOR,7
1230 RETURN
1240 LINE(MX*2+68-IX,MY*2+10-IY)-(SX+10,SY+10),XOR,7
1250 IF T1=-5 AND SS=0 THEN HN=4:GOSUB 1540:SS=1
1260 LINE(MX*2+68-IX,MY*2+10-IY)-(SX+10,SY+10),XOR,7:RETURN
1270 *虫
1280 SPRITE 6,13,TX-SPRITE(13,6),TY-SPRITE(13,7)
1290 SPRITE 0,13,-(MY<50 AND MT=0):SPRITE 3,13,MK
1300 IF MX+7>TX AND MX<TX+7 AND MY+7>TY AND MY<TY+7 AND SPRITE(13,0)>0 THEN
1310 HN=5:PLAY "@32L32O2BO3CR64EF":GOSUB 1540
1320 GOSUB 1450:DM=DM+1:GOSUB 1450:TX=RND*144
1330 IF DM>9 THEN *終了
1340 ENDIF
1350 ZZ=(ZZ+1) MOD 30:IF ZZ=29 THEN V1=V1+1 AND 3:MK=-(V1=1)*6-(V1=2)*3-(V1=3)*5
1360 SPRITE 1,13,-(ZZ<15)+13
1370 IF V1<2 THEN
1380 TX=TX-SGN(MX-TX)-(TX<1)+(TX>143):TY=TY-SGN(MY-TY)-(TY<1)+(TY>50)
1390 RR=RND*5:IF RR=0 THEN TX=RND*144:TY=RND*50:RR=1
1400 ENDIF
1410 MT=MT*-(MY<50)
1420 RETURN
1430 SYMBOL(142,5),STR$(ES),1,1,[136,0,0],,XOR,5:RETURN
1440 SYMBOL(87,5),SPACE$(-(KZ<10))+STR$(KZ),1,1,[136,0,0],,XOR,5:RETURN
1450 SYMBOL(201,5),SPACE$(-(DM<10))+STR$(DM),1,1,[136,0,0],,XOR,5:RETURN
1460 SYMBOL (275,5),SPACE$(-(TM<10))+STR$(TM),1,1,[136,0,0],,XOR,5:RETURN
1470 SYMBOL(30,5),STR$(HS),1,1,[136,0,0],,XOR,5:RETURN
1480 *終了
1490 INTERVAL OFF:HN=6:GOSUB 1540:SPRITE 3,B1,6:SPRITE 0,6+SYU,0:PLAY "@28L8O4EO
5CF-CO4A4":GOSUB 1520
1500 WAIT 200:SYMBOL(25,120),"もういちど？　y／RUN　n／SELECT",1,1,6,,XOR,5
1510 IF PTRIG(1)=4 THEN GOSUB *セーブ:SPRITE 3,B1,0:SPRITE 0,0,0:SPRITE 0,5,0:MX
=40:MY=60:GOTO 290 ELSE IF PTRIG(1)=8 THEN GOSUB *セーブ:COLOR,0:CLS:OUT &H5EC,1
:END ELSE 1510
1520 FOR I=0 TO 30:A=RND:B=A+(A=0):SPRITE 6,B1,MX-SPRITE(B1,6)-B,MY-SPRITE(B1,7)
:WAIT 1:NEXT:RETURN
1530 '●●●●●●●●●●●　データ読み込み　●●●●●●●●●●●
1540 GOSUB 1570
1550 IF HN=5 THEN GOSUB 1520
1560 WAIT 150:GOSUB 1570:RETURN
1570 SYMBOL(CX,CY-10),B$(HN),1,1,[136,255,255],,XOR:RETURN
1580 FOR H=1 TO 15:READ PAL%(H):NEXT:RETURN
1590 FOR J=0 TO 63:READ A$:PAT(J)=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>32767)*65536:NEXT
1600 DEF SPRITE 0,I,PAT,0
1610 DEF SPRITE 1,I,(200,0),I,,,,I:DEF SPRITE 2,I,PAL%:RETURN
1620 *ロード
1630 OPEN "I",1,"FISH.DAT":INPUT#1,HS:CLOSE:RETURN
1640 *セーブ
1650 IF KZ>HS THEN KILL "FISH.DAT":HS=KZ ELSE RETURN
1660 OPEN "O",1,"FISH.DAT":PRINT#1,HS:CLOSE
1670 IF ERR=63 THEN RESUME *ロード
1680 RETURN
1690 DATA ｴｻ ﾄﾗﾚﾀ,ｵｵ! ｺｲﾂｶﾞ ﾇｼｶ･･･,ｺﾚﾃﾞ ﾑﾗﾊｽｸﾜﾚﾀ,ﾔｯﾀﾈ,ﾔﾊﾞｲ,ｲﾃﾃｯ! ,ｱﾄﾊ ﾏｶｾﾀ!
1700 DATA 20393,2,24096,16639,25850,16166,992,31,20508,23583,0,0,0,0,0
1710 DATA ,,,,,,,,,5000,0005,,,5500,0055,,,5500,5555,,,1100,0012,,,1100,0011,,,1
000,0001,
1720 DATA ,3300,0033,,,3300,0033,,,3300,0033,,,4400,0044,,,4400,0044,,,,,,,,,,,
,
1730 DATA 1003,31390,25925,1087,26265,31550,32703,19956,20980,992,660,330,10720,
0,0
1740 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,3000,0003,,,2200,3002,,,2120, 0322,,,2200,3002,,,3
000,0030,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1750 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,0909,0009,,5000,5555,9000,,6500,6668,0905,,4750,7
778,9956,,6500,6668,0905,,5000,5558,9000,,,0009,0009,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1760 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,CBB0,000A,,,B000,00CC,,,B000,0CBB,,00CC,B000,CBCC,
CC00,0CBB,CBB0,B00A,BBCC,,,,00BB,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1770 DATA 0,24288,28512,30511,15840,15,10570,13741,8456,15855,16912,0,0,0,0
1780 DATA ,,,,,,,,,4440,0004,,,2222,0042,,2000,3333,0223,0400,3200,3333,2333,044
0,3320,3531,3333,0442,3300,4533,3334,0444,3320,4533,3334,0442,3200,3533,2333,044
0,2000,3352,0222,0400,,4220,0004,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1790 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,BB00,,,,60B0,0777,,,8B00,7888,,,8870,8886,AAA7,,8870,8
888,7778,00AA,8B00,8988,8888,0A77,70B0,8987,7888,00AA,00B0,A790,A777,,0B00,,0AA0
,,B000,,,,,,,,,,,
1800 DATA 992,384,256,480,479,320,33,23616,31710,27714,20480,0,10720,0,5285
1810 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,6600,0006,,,2222,0062,0600,2200,4444,0224,0360,4420,4
434,2444,0632,4420,4341,4545,0365,4400,4344,2444,0600,2020,4344,0224,,2200,2232,
6002,,,6600,,,,6000,,,,,,,,,,
1820 DATA ,,,,,,,,,,,,,0880,0088,,,8998,0899,,,8978,0897,,,A880,0088,,,AAA8,08AA
,,8000,AAAA,8AAA,,,8888,0888,,,8000,,,,8808,0808,,,B880,0088,,,BB80,008B,,8000,0
088,8880,,,,,
1830 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,0F00,,,FF00,00F0,,,,0A0F,,,D000,00DD,,,,0A0F,,,FF00,
00F0,,,,0F00,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1840 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,0F00,,,,F000,0FF0,,,,0A0F,,,D000,00DD,,,,0A0F,,,F000,
0FF0,,,0F00,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
```



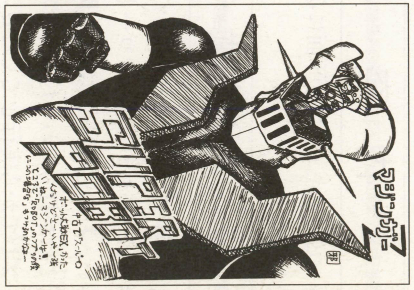
評…1万円って…多すぎません？（編）

by Cocofille



評…ぴかちゅう〜かわいいー。（つぐ美）

by たぬき



評…マジンガーは強くてあたりまえ！（影）

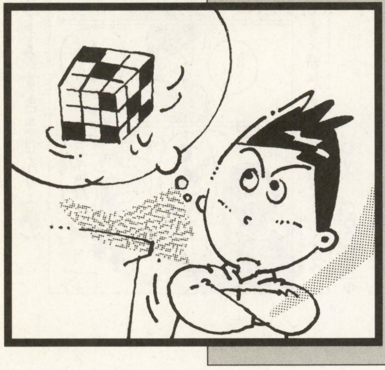
by 邪道坊や

評…大丈夫だと思いましょうよ…（編）

by 野沢プロト

★BASICを全然使わない私が，この本を定期購読しているのは変でしょうか？（福岡市・おっかさん18歳）……【Dr.D：そういう人もけっこういるようじゃから，別におかしくはないぞ。つぐ美：これから勉強してみるって選択もあるし，BASICも面白いからやってみない？】

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10)用



平面ルービックキューブ??

Color Cube for Towns Ver.

(カラー キューブ フォー タウンズ バージョン)

岡崎　芳友(17歳)

内　容

ルービックキューブが平面になったようなものです。

入力方法

まずプログラムを打ち込むかベーマガのホームページからダウンロードしてください。打ち込む場合は歌でも聞きながら。これが打ち終わったら，念のためにセーブしてから実行してください。

遊びかた

マウスを使います。キーボードは使いません。実行すると，へぼいタイトルが出ます。クリックすると，突然ゲームが始まりますのでご注意ください。作戦を練(ね)らせないためです。

画面には5×5の色のついた四角があり，周囲には丸いものがあります。これをクリックすると，その隣の列の四角の色がそれぞれ1段階ずつ変わります(**第2表**)。そして，右にあるタイムメーターが空っぽになるとゲーム終了，今回の成績と今までの記録(30回毎に更新)が表示され，タイトルに戻ります。

プログラムの仕組み

完成したときはジャスト50行だったんですが，見やすくした結果莫大(ばくだい)な行数になってしまいました。けど，いいよね，このほうが(加藤風)。あと，基本命令しか使っていないはずなので，バージョンに関係なく楽しめると思います。

余　談

このプログラムが完成したので，てきとーに設定をいじっていたら，動かなくなっちゃった★えへっ★だから，ワープロを経由して何とかこの場にこぎつけたわけだ。ということは，これがTOWNS最後の作品?!もう作れないではないか。今度は98欲しいな。けど，ばよえ～ん宮城おもしろかったから，ま，いっか。

★《参考にしたもの》

・97年9月号186ページの「ぱたぱた」

《第1表》変数表

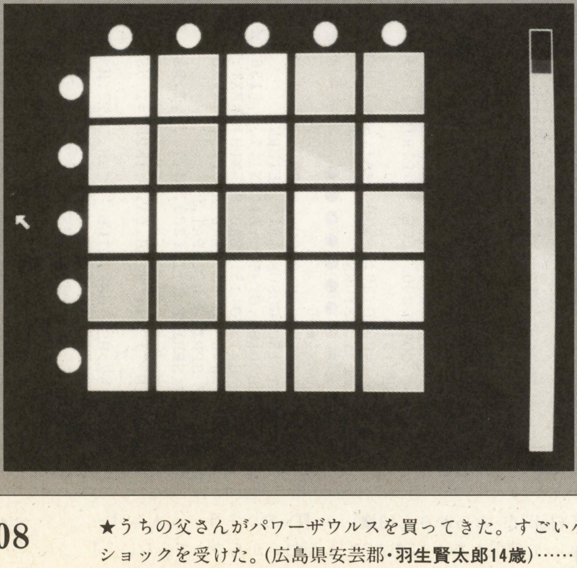
KAISU	チャレンジ回数(30回周期)
FI	四角の色
HIST	今までの達成度の記録
T	時間
SC	スコア
MX,MY	マウスのX,Y座標
P,P$	達成度
X,Y,I	雑用

《第2表》色の変わりかた

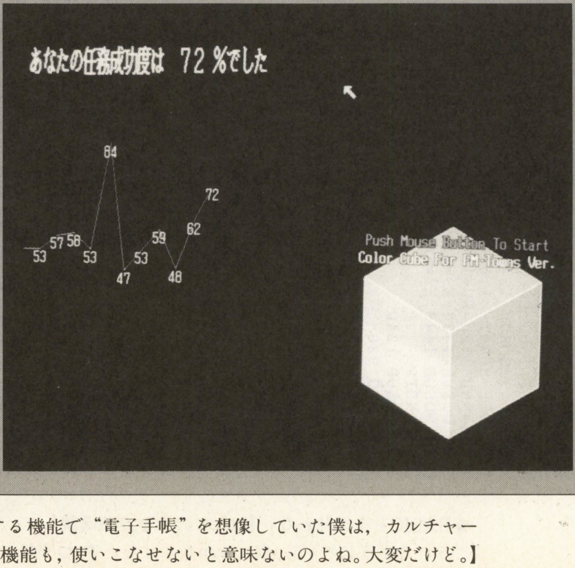
青→赤→紫→緑→水→黄→青に戻る
1・2・3・4・5・6点
ですから，150点中何点とったかが達成率になります。

CHECKER FLAG

Dr.D：列の色を次々と変えて，できるだけ多くの点数を得るゲームじゃ。
編：黄色が一番得点が高いわけだから，黄色のブロックを増やすと達成率が高くなるかな。



◀《写真1》丸印をクリックするとその列のブロックの色が変わります

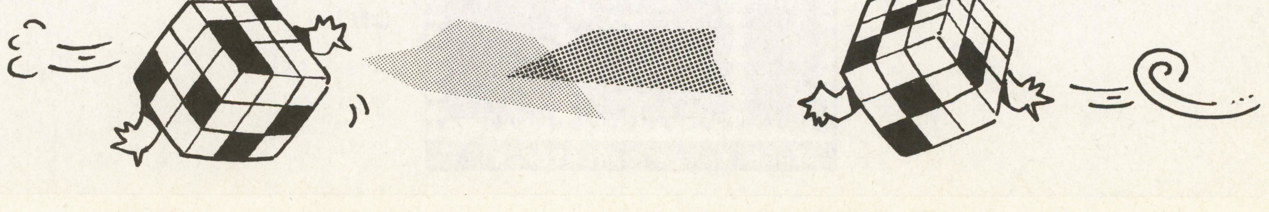


▶《写真2》右のタイム・バーがなくなるごとに達成度が表示されます

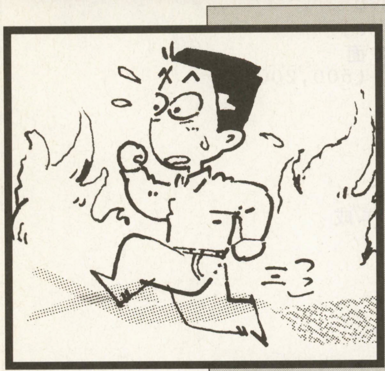
★うちの父さんがパワーザウルスを買ってきた。すごい小さいのに想像を絶する機能で“電子手帳”を想像していた僕は，カルチャーショックを受けた。(広島県安芸郡・羽生賢太郎14歳)……【つぐ美：そのすごい機能も，使いこなせないと意味ないのよね。大変だけど。】

『Color Cube For Towns Ver.』のプログラム・リスト

```
10 'Color Cube For FM-Towns Ver. Programmed by Okazaki'97      1997/08/08
20 SCREEN@ 0:COLOR 7,0:CLS 0:RANDOMIZE TIME:MOUSE 0:MOUSE 1,,,1:KAISU=0
30 INTERVAL 1:ON INTERVAL GOSUB *JIKAN:INTERVAL OFF:DIM FI(5,5),HIST(30)
40 *TITLE '********************************************タイトル画面
50 CONNECT(600,260)-(600,380)-(500,440)-(400,380)-(400,260)-(500,200)-(500,200)-
(600,260)-(500,320)-(400,260),7,PSET:LINE(500,320)-(500,440),PSET,7
60 PAINT(420,300),4,7:PAINT(580,300),2,7:PAINT(500,220),1,7
70 SYMBOL(392,230),"Color Cube For FM-Towns Ver.",1,1,5,,,9
80 SYMBOL(400,210),"Push Mouse Button To Start",1,1,2,,,9
90 WHILE MOUSE(2,0)=0:WEND:CLS 0:T=30:SC=0
100 *MAKESCREEN '*******************************************画面作成
110 LINE(558, 26)-(580,448),PSET,7,B
120 LINE(559, 27)-(579,447),PSET,4,BF
130  FOR I=1 TO 5:CIRCLE(      90,I*70+10),12,2,,,,F,PSET,7
140             CIRCLE(I*70+70,      30),12,2,,,,F,PSET,7:NEXT I
150  FOR Y=1 TO 5:FOR X=1 TO 5:FI(X,Y)=INT(RND*6)+1
160 LINE(X*70+40,Y*70-20)-STEP(60,60),PSET,7,BF,FI(X,Y):NEXT X,Y
170 INTERVAL ON:KAISU=KAISU+1
180 *MAIN '*********************************************メインルーチン
190 MX=MOUSE(0):MY=MOUSE(1)
200  IF MOUSE(2,0)=0 THEN 190
210  IF MX=>78 AND MX<=102 THEN GOSUB *YOKO
220  IF MY=>18 AND MY<= 42 THEN GOSUB *TATE
230 GOTO 180
240 *TATE '****************************************上のボタンを押した
250 X=0
260  FOR I=1 TO 5
270   IF MX=>I*70+58 AND MX<=I*70+82 THEN X=I
280  NEXT I
290 IF X=0 THEN RETURN
300  FOR Y=1 TO 5
310   FI(X,Y)=FI(X,Y)+1
320   IF FI(X,Y)=7 THEN FI(X,Y)=1
330   LINE(X*70+40,Y*70-20)-STEP(60,60),PSET,7,BF,FI(X,Y)
340  NEXT Y
350 BEEP:WAIT 20:RETURN
360 *YOKO '*******************************************左のボタン押した
370 Y=0
380  FOR I=1 TO 5
390   IF MY=>I*70-2 AND MY<=I*70+22 THEN Y=I
400  NEXT I
410 IF Y=0 THEN RETURN
420  FOR X=1 TO 5
430   FI(X,Y)=FI(X,Y)+1
440   IF FI(X,Y)=7 THEN FI(X,Y)=1
450   LINE(X*70+40,Y*70-20)-STEP(60,60),PSET,7,BF,FI(X,Y)
460  NEXT X
470 BEEP:WAIT 20:RETURN
480 *JIKAN '*********************************************タイマー表示
490  IF T=0 THEN INTERVAL OFF:RETURN *OWARI ELSE BEEP 363523,5,2000-T*30
500 T=T-1:LINE(559,(31-T)*14-1)-(579,(31-T)*14+13),PSET,0,BF
510 RETURN
520 *OWARI '**********************************************ゲーム終了
530 BEEP 363523,100,2000
540  FOR Y=1 TO 5:FOR X=1 TO 5:SC=SC+FI(X,Y):NEXT X,Y
550 IF KAISU=30 THEN ELSE 570
560  FOR I=1 TO 30:HIST(I)=0:NEXT I:KAISU=1
570 P=SC/1.5!:HIST(KAISU)=P:P$=AKCNV$(LEFT$(STR$(P),3)):WAIT 100:CLS 0
580 SYMBOL(0,0),"あなたの任務成功度は"+P$+" %でした",1,2,7,,,1
590 HIST(0)=HIST(1)
600  FOR I=1 TO KAISU '***********************************折れ線グラフ表示
610   LINE((I-1)*20,448-HIST(I-1)*4)-(I*20,448-HIST(I)*4),PSET,2
620   SYMBOL(I*20-16,450-HIST(I)*4),STR$(INT(HIST(I))),1,1,7,,,8
630   BEEP 363523,10,1000:WAIT 20
640  NEXT I
650 WAIT 200:GOTO *TITLE
```

★「神奈川のホームページに夢中！」を3回で終わらせないで!!（東京都東久留米市・**奥住　誠24歳**）……【**影**：3回なんて書いたっけ？**編**：しばらくは続きます。きょーこさん復活までは…。**影**：その後は？**編**：神奈川さん乗っ取りを画策してるらしいのでどうなるかは？】



目の前の炎は本ものか幻か…？

THE YOPPARAI（ザ ヨッパライ）

エイ・エイチ・オー（14歳）

STORY

よっぱらっ太は今日もよっぱらって家に帰ろうとしていた。…「なんだ！これはぁぁぁ！」なんとそこは作者の都合により炎（ほのお）の海であった。フラフラなよっぱらっ太はみごと家に帰れるか！！！？

内容

ドットを動かして炎をよけてゴールまで行く全5面のゲームです。

遊びかた

まずレベルを1～4（1は簡単すぎる，4は作者でもクリアできない）から選んでリターン・キーを押してください。ゲームが始まったらキーボードかジョイスティックの左右キーで左右に加速，スペース・キーまたはトリガー1で上昇，はなすと下降します。うまく炎をよけてゴール（青い四角）までたどりつくとクリアです。自分の軌跡（きせき）は当たってもやられません。リプレイは十字キーの上です。

苦労したこと

最初は面データを2進数でやっていたので，短くするのに苦労しました。BASICは最近始めたばかりなのでムダが多いかもしれません。見にくいプログラムでどうもすいません。

《第1表》変数表

X,Y	ドットの座標
IX,IY	ドットの座標増分
I,J,K	ループ用
P	プレイヤー数
L	レベル
ST	ステージ数
T	タイム
BE	ベストタイム
S	スティック用
SR	トリガー用
H	炎のキャラクター

改造のアドバイス

すぐゲーム・オーバーになるよー！と言う人はPの値を増やすと良いでしょう。

テストプレイしてくれたP6のN君　どうも！

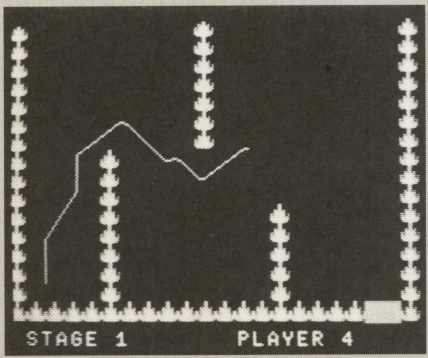
★参考にしたもの

・ベーマガ6月号のPC-8001mkIISR用『FLY—空をおよぐ—』

CHECKER FLAG

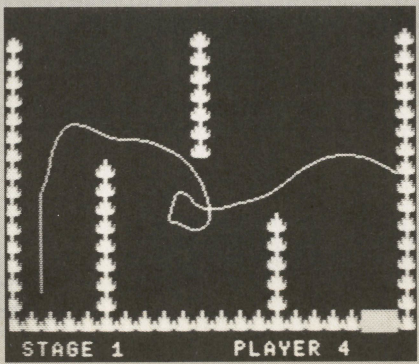
影：ストーリーはかなり強引だが，ゲームはそこそこ楽しめるので許す!!

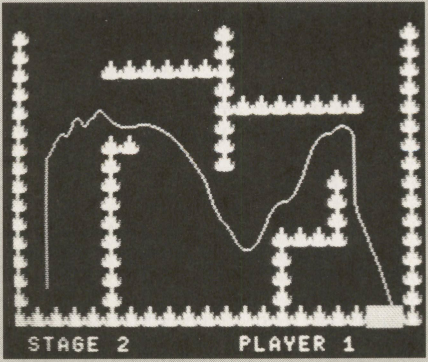
Dr.D：スタート時は何かボタンを押すまで動かないようにする工夫が欲しかったのう。ゲームが始まったらすぐに下に落ちて，いつの間にかミスになるのはつらい。



▲《写真1》炎の壁に当たらないように避けろ

▼《写真2》レベルを上げると加速が大きくなり難しくなる





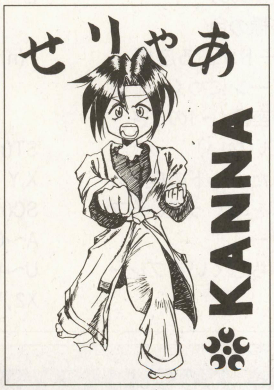
▲《写真3》ゴールエリアに着くとその面は終了

★モデム（もてる）男はつらいぜ。（神奈川県綾瀬市・**アコピャン24歳**）……【**影**：モデム男っていうのをわかりやすく説明するとだな，最近の家庭にはけっこうな確率で寄生していて，ゴロゴロしながら電話料金を上げていくヤツ。**編**：影さんじゃないですか？**影**：（泣）】

『THE YOPPARAI』のプログラム・リスト

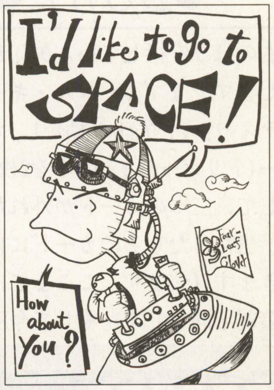
```
10 BE=2000:OPEN"GRP:"AS#1:DIMH(6)
20 SCREEN5,,0:COLOR15,0,0:FORI=0TO9:FORJ=0TO9:A=VAL("&H"+MID$("11119911111111991
111111199111111919919111199999911919 9BB99199199BB9919999BBBB999999BBBB999199BBBB
991",I*10+J+1,1)):PSET(J,I),A:NEXTJ,I
30 COPY(0,0)-(9,9)TOH
40 CLS:INPUT"LEVEL(1~4)";L:IFL<1ORL>4THEN40
50 SCREEN5:PLAY"V15S0M3000L16":P=4:T=0:RESTORE160
60 FORST=1TO5:CLS:FORI=0TO1:FORJ=0TO16:COPYHTO(I*210,J*10):NEXTJ,I:FORI=0TO1:FOR
J=0TO21:COPYHTO(J*10,I*160):NEXTJ,I
70 READA$:FORI=0TO14:B$="":FORJ=0TO4:B$=B$+RIGHT$("000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,I*
5+J+1,1))),4):NEXT:FORK=1TO20:IFMID$(B$,K,1)="1"THENCOPYHTO(K*10,I*10+10):NEXT:E
LSENEXT
80 NEXT:LINE(190,160)-(209,170),5,BF:COPY(0,0)-(220,170)TO(0,0),1
90 PLAY"O6CDEDC":X=20:Y=150:IX=0:IY=0:DRAW"BM10,175":PRINT#1,"STAGE";ST;SPC(6);"
PLAYER";P:PSET(X,Y),3
100 T=T+1:S=STICK(0)ORSTICK(1):SR=STRIG(0)ORSTRIG(1):IX=IX-(S=3ANDIX<(L*2))+(S=7
ANDIX>-(L*2)):IY=IY-SR*(IY>-(L*2))*2-(IY<(L*2)):X=X+IX:Y=Y+IY:PO=POINT(X,Y):LINE
-(X,Y),7
110 IFPO=0ORPO=7THEN100ELSEIFPO=5THENPLAY"O6AAAAABB":NEXTELSEP=P-1:IFP<0THEN150E
LSECOPY(0,0)-(220,170),1TO(0,0):GOTO90
120 LINE(0,50)-(256,80),0,BF:DRAW"BM90,60":PRINT#1,"ALL CLEAR":PRINT#1,SPC(12);"
TIME";T:IFBE>TTHENBE=T:PRINT#1,SPC(5);"YOU ARE BEST PLAYER!"ELSEPRINT#1,SPC(7);"
BEST TIME";BE
130 PLAY"O6CEGGG4AAB4"
140 IFSTICK(0)ORSTICK(1)=1THEN40ELSE140
150 CLS:DRAW"BM90,100":PRINT#1,"GAME OVER":PLAY"S13M1O5C1O4B1O5C1","V15O4F1G1E1"
:GOTO140
160 DATA 00400004000040000400004000040008000080000800008040080400804008040 0
8040
170 DATA 00200002000FE0000200003FC002000C20008200080080800080800808078080400804 00
8040
180 DATA 000000000000000FFF0001000010000100FF1000011F0010000100081000810008100 0
8100
190 DATA 0102001020FF0200113F011000110011180110FC110201102011F23101201001010010 1
0010
200 DATA 01000010001100010 1F8101081FF080020800248FF22001220012201123F101001010 01
0100
```

評…ファルコムクラシックスはどうだった？(影)
by ジョージ



評…気合い入ってますよね(つぐ美)
by おーすん

評…いいなぁ、こういうの…。(つぐ美)
by 丹波屋又蔵



評…バイキンマンを思い出したぞ(影)
by とびかげ

評…発売日も決まったし、準備OKですね(編)
by コレキヨだよん☆

評…ク…クラークが…かわいそう(編)
by 鈴木有人

評…なつかしのゲームじゃのう(Dr.D)
by くるくるちょびん！

評…こんな所でゴメンナサイ、読める？(つぐ美)
by Cocofille

★「1枚だけ切れるカッター」でアンケート葉書を切っていたら，下のページも切れてしまいました。(東京都大田区・正木柾21歳)……
【つぐ美：ちょっと力入れただけで，けっこう切れちゃうのよね。やっぱり下敷きとか必要かな。編：練習してうまくなってください。】

神経衰弱＋オセロ＝これ

神経(しんけい)・O(オセロ)・衰弱(すいじゃく)

中村　明博（16歳）

●内　容●

簡単にいえば，神経衰弱とオセロを足したものです。1人でも2人でも遊べます。

●れっつぷれい●

RUNさせて少し待つと，何人で遊ぶか聞いてきます。このとき0を入力すると，コンピュータ対コンピュータの対戦が見られます。次に，キーボードかジョイスティックどちらで遊ぶか聞いてきます。0～2で答えてください。そしてしばらくすると画面が出てきてスタートします。

●遊びかた●

右のほうを指している矢印が，順番を表します。まずカーソル・キー（ジョイスティック）で矢印を動かし，スペース・キー（トリガー1）でカードを2枚選びます。そして，二つのカードが外れたら次の番へ，当たったらそのカードに自分の色がつきます（つまり，ここまでは普通の神経衰弱と同じです）。そして今度はこの色で，1枚目のカードからオセロをやります。そうしたら，またもう1回できます。わかりにくいですが，やってみればわかります。そうして，全部のカードがめくれたとき，自分の色が多いほうが勝ちです。言い忘れましたが，先手が緑で，後手が青です。

●コンピュータ●

コンピュータは，一度見たカードは確実に覚えます。しかし，二つの弱点があります。

1.オセロのことは何も考えてない。

2.たまに何回も同じカードをめくるボケをする。

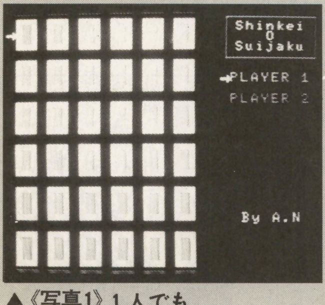
このスキをうまくつけば，絶対に勝つことができます。まあ，弱点がなかったら，とても歯が立たないと思います。ちなみに僕は，36対0で勝ったことがあります。

●プログラムについて●

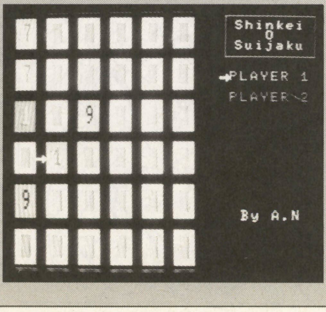
オールBASICです。DEFUSRが使われていますが，キーバッファをクリアするものなので，まず暴走はしないと思います。あまり見やすいプログラムではないのですが，死ぬほど長いプログラムで

《第1表》変数表

CR(x,y)	………その座標のカード	E	………………カードがめくれている枚数
CO(x,y)	………その座標の色	P(n)	……………プレイヤーかコンピュータか(0:プレイヤー，1:コンピュータ)
CX(n),CY(n)	…nのカードがある座標	ST(n)	……………入力機器
XX(n),YY(n)	…前のターンにめくったカードの座標(－1のとき，覚えていない)	X,Y	………………表示するカードの座標
X(n),Y(n)	………めくったカードの座標	SC(n)	……………スコア
M	……………カードをめくっているプレーヤー	A～C,I～L,S,U～W,X1,X2,Y1,Y2	…雑用
N	……………順番待ちしているプレーヤー		

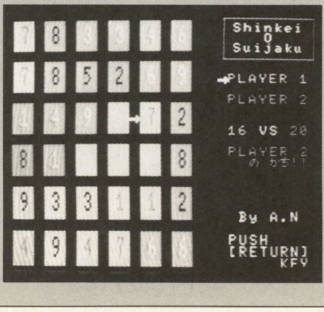


▲《写真1》1人でも2人でも遊べます



▼《写真2》同じ数字をめくれば自分のカードになります

▲《写真3》間に相手のカードがあれば自分の物にできます



▼《写真4》すべてめくり終わると得点が表示されます

★某誌で「風のリグレット」の記事を見た。真っ黒な画面写真が数枚と，それぞれの写真に対するコメントが…。理解できなかった(笑)（東京都大田区・正木　柾21歳）……【影：きっと正直な人間にしか見えない写真だったんだ。編：じゃ影さんには一生みえませんね。】

```
470 COPY(CR(X,Y)*16-16,CO(X,Y)*24)-STEP(15,23),1 TO (X*24+24,Y*32+14),0
480 RETURN
490 '〇〇〇〇〇 あたった! 〇〇〇〇〇
500 PLAY"O4CDCDCG":E=E+2:FOR I=0 TO 1:X=X(I):Y=Y(I):C=CR(X,Y)
510 CO(X,Y)=M+1:GOSUB 470:IF CX(C)=X AND CY(C)=Y THEN CX(C)=-1:CY(C)=-1
520 FOR J=0 TO 3:IF XX(J)=X AND YY(J)=Y THEN XX(J)=-1:YY(J)=-1
530 NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 1:FOR W=-1 TO 1:FOR V=-1 TO 1
540 U=0:X1=X(I)+V:Y1=Y(I)+W
550 IF X1>5 OR X1<0 OR Y1>5 OR Y1<0 THEN 600
560 IF CO(X1,Y1)=N+1 THEN U=U+1:X1=X1+V:Y1=Y1+W:GOTO 550
570 IF CO(X1,Y1)=0 OR U=0 THEN 600
580 X=X(I):Y=Y(I):FOR T=1 TO U:X=X+V:Y=Y+W:PLAY"O3C64":CO(X,Y)=M+1
590 GOSUB 470:FOR L=0 TO 200:NEXT:NEXT
600 NEXT V,W,I:IF E<36 THEN 180 ELSE FOR L=0 TO 800:NEXT
610 '〇〇〇〇〇 ゲーム しゅうりょう 〇〇〇〇〇
620 PLAY"O4CDCDE2D2CDCDE2D2C1":SC(0)=0:SC(1)=0
630 FOR J=0 TO 5:FOR I=0 TO 5:SC(CO(I,J)-1)=SC(CO(I,J)-1)+1
640 NEXT:NEXT:PRESET(212,96):COLOR 15:PRINT #1,"VS"
650 FOR I=0 TO 1:COLOR 3+I*2:PRESET(188+I*48,96)
660 PRINT #1,USING"##";SC(I):NEXT:COLOR 15
670 IF SC(0)=SC(1) THEN PRESET(196,120):PRINT #1,"DRAW !":GOTO 710
680 I=-(SC(0)<SC(1)):COLOR 3+I*2:PRESET(188,112)
690 PRINT #1,MID$("PLAYER"+STR$(I+1)+"COMPUTER",P(I)*8+1,8)
700 PRESET(204,120):PRINT #1,"の かち!!":COLOR 15
710 PRESET(188,176):PRINT #1,"PUSH":PRESET(188,184):PRINT #1,"(RETURN)"
720 PRESET(228,192):PRINT #1,"KEY":A=USR(0)
730 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 730 ELSE BEEP:FOR I=0 TO 1:PUT SPRITE I,(0,-32):NEX
T
740 '〇〇〇〇〇 ショキ セッテイ 2 〇〇〇〇〇
750 CLS:COLOR 15:PRESET(0,0):PRINT #1,"なんにんでやりますか?(0-2)":A=USR(0)
760 A$=INKEY$:IF A$<"0" OR A$>"2" THEN 760 ELSE B=VAL(A$):BEEP
770 P(0)=1:P(1)=1:IF B=0 THEN 820
780 FOR I=1 TO B:A=USR(0):PRESET(0,I*8)
790 PRINT #1,USING"PLAYER # STICK No.?(0-2)";I
800 A$=INKEY$:IF A$<"0" OR A$>"2" THEN 800 ELSE BEEP
810 P(I-1)=0:ST(I-1)=VAL(A$):NEXT
820 FOR I=1 TO 9:CX(I)=-1:CY(I)=-1:NEXT
830 FOR I=0 TO 3:XX(I)=-1:YY(I)=-1:NEXT
840 FOR J=0 TO 5:FOR I=0 TO 5
850 CR(I,J)=(I+J*6) MOD 9+1:CO(I,J)=0
860 NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 100
870 X1=INT(RND(1)*6):Y1=INT(RND(1)*6)
880 X2=INT(RND(1)*6):Y2=INT(RND(1)*6)
890 SWAP CR(X1,Y1),CR(X2,Y2):NEXT:CLS
900 '〇〇〇〇〇 がめん を かく 〇〇〇〇〇
910 FOR Y=0 TO 5:FOR X=0 TO 5
920 COPY(0,72)-(15,95),1 TO (X*24+24,Y*32+14),0
930 NEXT:NEXT:LINE(184,12)-(255,44),8,B
940 PRESET(192,16):PRINT #1,"Shinkei":PRESET(216,24):PRINT #1,"O"
950 PRESET(192,32):PRINT #1,"Suijaku":PRESET(188,144)
960 PRESET(196,160):PRINT #1,"By A.N":FOR I=0 TO 1
970 COLOR 3+I*2:PRESET(188,I*16+56)
980 PRINT #1,MID$("PLAYER"+STR$(I+1)+"COMPUTER",P(I)*8+1,8):NEXT
990 X=0:Y=0:E=0:PLAY"V15T255L16":GOTO 160
```

評…アンケートハガキはいつも届いてます（つぐ美）

by さだかねコレキヨ

評…書き足りないなら、また送ってきてね（つぐ美）

by 岬フミコ

CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームは単純に同じカードをめくっていくだけでは勝てないのじゃ。

編：最初に取りすぎると，後で挟まれて自分のカードが減っていることが多いんですよね。

Dr.D：神経衰弱無敵宣言できる人は，ぜひやってみて欲しい。

はないので，ぜひ打ち込んでください。

●最後に●

このゲームは，もともとある二つのゲームを組み合わせたらどんなものになるか，という単純な発想から出たものです。しかし，結構遊べるものになったと思います。やっぱり，最後のどんでん返しが快感だと思います。

★参考にしたもの

・ベーマガ90年1月号124ページ「とりでの攻防」のタイトル

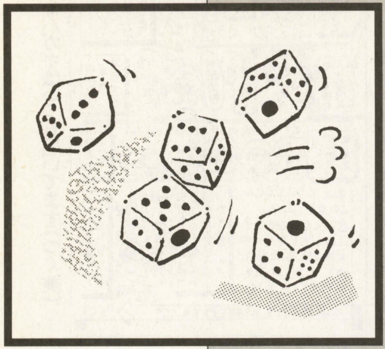
★　　★

『神経・O・衰弱』のプログラム・リスト

```
10 '〇〇〇〇〇 SHINKEI・O・SUIJAKU 〇〇〇〇〇
20 '〇〇〇〇〇 ショキ セッテイ 1 〇〇〇〇〇
30 SCREEN 5,0:COLOR 15,0,0:KEY OFF:OPEN "GRP:" AS #1:DEFUSR=342
40 DEFINT A-Z:DIM CR(5,5),CO(5,5),CX(9),CY(9),XX(3),YY(3):R=RND(-TIME)
50 A$="000406FFFF060400":B$="":FOR I=0 TO 7
60 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))):NEXT
70 SPRITE$(0)=B$:SET PAGE 0,1:CLS
80 FOR I=0 TO 2:LINE(0,I*24)-STEP(143,23),15-I*3-(I=2),BF:NEXT
90 LINE(0,72)-(15,95),15,BF:LINE(4,76)-(11,91),8,BF
100 SET PAGE 0,2:FOR I=0 TO 8:CLS:PRESET(0,0):COLOR (I MOD 3)*2+9
110 PRINT #1,HEX$(I+1):FOR J=0 TO 7:FOR K=0 TO 1
120 COPY(0,J)-(7,J),2 TO (I*16+6,J*2+K+4),1,TPSET:NEXT K,J,I
130 FOR I=1 TO 2:COPY(0,0)-(143,23),1 TO (0,I*24),1,XOR:NEXT
140 SET PAGE 0,0:GOTO 750
150 '〇〇〇〇〇 メイン ルーチン 〇〇〇〇〇
160 '〇〇〇 カード めくる 〇〇〇〇〇
170 FOR M=0 TO 1:N=1-M:PUT SPRITE 1,(180,M*16+56),15,0
180 ON P(M)+1 GOSUB 250,340:FOR L=0 TO 800:NEXT
190 IF CR(X(0),Y(0))=CR(X(1),Y(1)) THEN 500
200 PLAY"O2CR16C2":FOR I=0 TO 1
210 COPY(0,72)-(15,95),1 TO (X(I)*24+24,Y(I)*32+14),0
220 XX(M*2+I)=X(I):YY(M*2+I)=Y(I):NEXT
230 NEXT:GOTO 170
240 '〇〇〇 PLAYER 〇〇〇
250 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:S=STICK(ST(M))
260 X=X+(S=7)-(S=3):X=(X+6) MOD 6
270 Y=Y+(S=1)-(S=5):Y=(Y+6) MOD 6
280 PUT SPRITE 0,(X*24+16,Y*32+22),15,0:FOR L=0 TO 50:NEXT
290 J=-(STRIG(ST(M)) AND CO(X,Y)=0):NEXT
300 X(I)=X:Y(I)=Y:IF I=1 AND X(0)=X(1) AND Y(0)=Y(1) THEN I=0:NEXT
310 PLAY"O4CF":GOSUB 470
320 NEXT:RETURN
330 '〇〇〇 COMPUTER 〇〇〇
340 FOR I=0 TO 3:IF XX(I)=-1 THEN 380
350 C=CR(XX(I),YY(I)):IF CX(C)=-1 THEN CX(C)=XX(I):CY(C)=YY(I)
360 IF CX(C)=XX(I) AND CY(C)=YY(I) THEN 380
370 X(0)=CX(C):Y(0)=CY(C):X(1)=XX(I):Y(1)=YY(I):GOTO 410
380 NEXT:A=0:GOSUB 430:C=CR(X(0),Y(0))
390 IF CX(C)=-1 THEN CX(C)=X(0):CY(C)=Y(0)
400 IF CX(C)=X(0) AND CY(C)=Y(0) THEN A=1:GOSUB 430 ELSE X(1)=CX(C):Y(1)=CY(C)
410 FOR I=0 TO 1:PLAY"O4CF":X=X(I):Y=Y(I):GOSUB 470
420 FOR L=0 TO 800:NEXT:NEXT:RETURN
430 X=INT(RND(1)*6):Y=INT(RND(1)*6)
440 IF CO(X,Y) OR (A=1 AND X(0)=X AND Y(0)=Y) THEN X=(X+1) MOD 6:Y=(Y-(X=0)) MOD
 6:GOTO 440
450 X(A)=X:Y(A)=Y:RETURN
460 '〇〇〇 カード ひょうじ SUB 〇〇〇
```

★影さん。パソコンの壊し方を，教えてください。（三重県多気郡・谷　芳寛18歳）……【**影**：最近，ほんっとに多いな，弟子入り志願者が。修行は辛く厳しいぞ。**編**：パソコン壊し方なんて覚えてどうするんです？**影**：編君は一生わからんよ。**編**：わからなくて結構です。】

PC-8801mkII SR以降（N88-BASIC V2モード）用



さいころでポーカーしてみたら

移植版

遊遊（ゆうゆう）ダイス

横山　義弘（15歳）

最初に

このプログラムはベーマガ'89年5月号の平田氏の「遊遊ダイス」を移植したものです。なお，ルールの説明など一部流用させていただきました。

ルール

まず，サイコロを五つふります。出た目に応じて宣言（**第1表**）をして，その型に不要なサイコロをもう一度ふります。

《第1表》

型	内　容	点　数	例
1	1を集める	1の数の合計	11135(3点)
2	2を集める	2の数の合計	11226(4点)
3	3を集める	3の数の合計	23335(9点)
4	4を集める	4の数の合計	12444(12点)
5	5を集める	5の数の合計	13445(5点)
6	6を集める	6の数の合計	26666(24点)
1&6	1と6だけを集める	20点	116666
1-5	1-5にする	25点	12345
2-6	2-6にする	30点	23456
フルハウス	二つと三つにする	合計＋20点	22244(34点)
フォース!	同じ数字を四つ以上集める	40点	33336
オール	すべて同じ数にする	100点	55555

すべての宣言をひととおり終えるとゲーム終了です。

キー操作

- **1人用か2人用か**

  [8]，[2]で上下，スペース・キーで決定。
- **サイコロを止める**

  スペース・キー
- **サイコロをとっておくかふり直すか**

  [4]，[6]で左右，スペース・キーでとっておく。まちがえたら[C]，リターンで決定。
- **宣言**

  [8]，[2]で上下，スペース・キーで決定。

《第2表》変数表

変数	内容
DI(i)	1回目ふったサイコロ
DH(i)	2回目ふったサイコロ
DI%～D6%	1～6のサイコロのグラフィックデータ
H(i)	i個目のサイコロをふり直すか否か
HC	とっておくサイコロの個数
M$	メッセージデータ
SC(i,t)	7番目の人のi番目の宣言の点数
SE(i,t)	7番目の人がi番目の宣言をしたか否か
X	サイコロ表示のX座標
Y	サイコロ表示のY座標
YA$(i)	i番目の宣言の名称

最後に

890行から1110行の役判定の部分を変えれば色々な役を取り入れられると思うので，試してみてください。それからテスト・プレイをしてくれた山田君，長谷川君にこの場をかりてお礼をいいたいと思います。

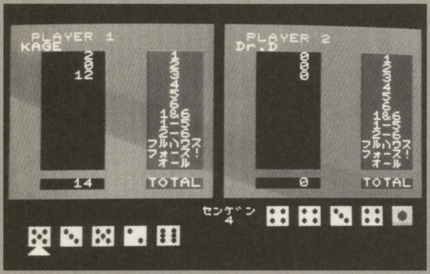
★　　★

CHECKER FLAG

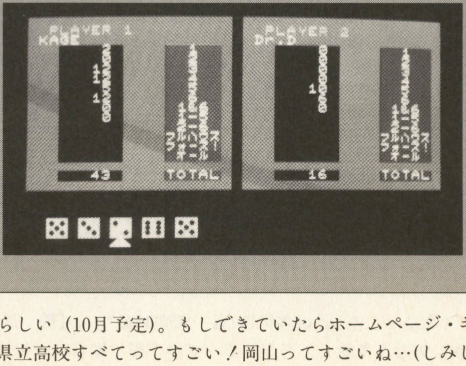
Dr.D：かなり古いゲームの移植版じゃ。

編：決められた数字をさいころの目で出せばよいのですね。

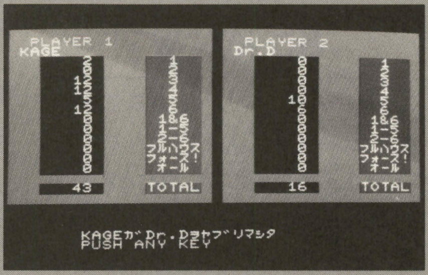
Dr.D：パーフェクトを出すには，さいころの目の変化を追うことができるようにならないといけない。難しいっ！



▲《写真1》最初はどれか一つの目だけでいいから楽だ



▼《写真2》1から5すべてを出すのはかなり難しい



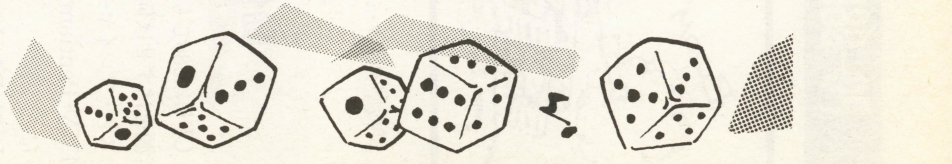
▲《写真3》合計点で競いあうのだ

★岡山の県立高校すべてがHP開設するらしい（10月予定）。もしできていたらホームページ・ギャラリーで紹介してやってください。（岡山市・遠藤　健17歳）……【つぐ美：県立高校すべてってすごい！岡山ってすごいね…（しみじみ）。BMHPもがんばらなくちゃ（汗）。】

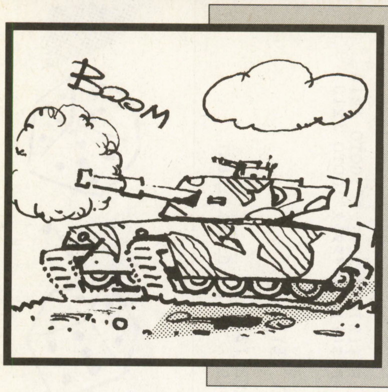
PC-8801mkII SR

『遊遊ダイス』のプログラム・リスト

```
10 ' YU-YU-DICE
20 '  ｹﾞﾝｻｸ M.HIRATA(ON JR-200)
30 '   ｲｼｮｸ Y.YOKOYAMA
40 DIM YA$(12),SC(12,2),SE(12,2):ROLL 190:ROLL 10
50 WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
60 RESTORE 70:FOR I=1 TO 12:READ YA$(I):NEXT
70 DATA "  1  ","  2  ","  3  ","  4  ","  5  ","  6  "
80 DATA " 1&6 "," 1-5 "," 2-6 ","ﾌﾙﾊｳｽ","ﾌｫｰｽ!"," ｵｰﾙ "
90 DIM D1%(129),D2%(129),D3%(129),D4%(129),D5%(129),D6%(129)
100 PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ"
110 GOSUB 210
120 CIRCLE(116,108),7,2:PAINT(116,108),2,2:GET@(100,100)-(132,116),D1%
130 GOSUB 210:CIRCLE(108,104),3,0:PAINT(108,104),0,0
140 CIRCLE(124,112),3,0:PAINT(124,112),0,0:GET@(100,100)-(132,116),D2%
150 CIRCLE(116,108),3,0:PAINT(116,108),0,0:GET@(100,100)-(132,116),D3%
160 CIRCLE(108,112),3,0:PAINT(108,112),0,0
170 CIRCLE(124,104),3,0:PAINT(124,104),0,0:GET@(100,100)-(132,116),D5%
180 PAINT(116,108),7,7:GET@(100,100)-(132,116),D4%
190 CIRCLE(108,108),3,0:PAINT(108,108),0,0
200 CIRCLE(124,108),3,0:PAINT(124,108),0,0:GET@(100,100)-(132,116),D6%:GOTO 220
210 LINE(100,100)-(132,116),7,BF:RETURN
220 ROLL 190:CLS
230 '▃▆ TITLE ▆▃
240 COLOR 1:PRINT " [graphic characters] "
250 COLOR 5:PRINT " [graphic characters] "
260 COLOR 1:PRINT " [graphic characters] "
270 COLOR 7:LOCATE 10,6:PRINT "ｹﾞｸｻｸ M.HIRATA"
280 LOCATE 10,7:PRINT " ｲｼｮｸ Y.YOKOYAMA"
290 A=6:B=1
300 LOCATE 8,12:COLOR A:PRINT "1 PLAYER  GAME
310 LOCATE 8,14:COLOR B:PRINT "2 PLAYERS GAME
320 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 320
330 IF A$="8" OR A$="2" THEN SWAP A,B:GOTO 300
340 IF A$<>" " THEN 320
350 IF A=6 THEN PL=1 ELSE PL=2
360 COLOR 5:LOCATE 6,16:PRINT "PLAYER 1 ﾉ ﾅﾏｴｦ"
370 LOCATE 9,17:INPUT "ﾆｭｳﾘｮｸ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ ",PN$(1):PN$(1)=LEFT$(PN$(1),10)
380 IF PL=1 THEN GOTO 410 ELSE LOCATE 6,19:PRINT "PLAYER 2 ﾉ ﾅﾏｴｦ"
390 LOCATE 9,20:INPUT "ﾆｭｳﾘｮｸ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ ",PN$(2):PN$(2)=LEFT$(PN$(2),10)
400 '▃▆ DISPLAY ▆▃
410 CLS:X=0
420 LINE(X,0)-(X+304,144),1,BF:LINE(X+48,24)-(X+144,120),0,BF
430 LINE(X+208,24)-(X+288,120),2,BF:LINE(X+48,128)-(X+144,136),0,BF
440 LINE(X+208,128)-(X+288,136),2,BF:IF X=0 AND PL=2 THEN X=320:GOTO 420
450 X=0:COLOR 7:A=1
460 FOR I=1 TO 12:LOCATE X+13,I+2:PRINT YA$(I):NEXT:LOCATE X+13,16:PRINT "TOTAL"
:LOCATE X+1,2:PRINT PN$(A):COLOR 6:LOCATE X+2,1:PRINT "PLAYER";A:COLOR 7
470 IF PL=2 AND X=0 THEN X=20:A=2:GOTO 460
480 '▃▆ MAIN ▆▃
490 CONSOLE 18,7:TU=PL:TD=1
500 SWAP TU,TD
510 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 510
520 Y=168:FOR I=1 TO 5:X=48*I-16
530 DI(I)=INT(RND(1)*6)+1:LINE(X,Y)-(X+32,Y+16),0,BF:ON DI(I) GOSUB 560,570,580,
590,600,610
540 A$=INKEY$:IF A$<>" "THEN BEEP 1:FOR J=0 TO 9:NEXT:BEEP 0:GOTO 530 ELSE NEXT
550 GOTO 620
560 PUT@(X,Y),D1%:RETURN
570 PUT@(X,Y),D2%:RETURN
580 PUT@(X,Y),D3%:RETURN
590 PUT@(X,Y),D4%:RETURN
600 PUT@(X,Y),D5%:RETURN
610 PUT@(X,Y),D6%:RETURN
620 I=1:Z=2
630 LOCATE Z*3-1,23:PRINT "  ":LOCATE I*3-1,23:PRINT "▲";
640 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 640
650 IF A$="4" THEN Z=I:I=I-1:IF I=0 THEN I=5:GOTO 630 ELSE 630
660 IF A$="6" THEN Z=I:I=I+1:IF I=6 THEN I=1:GOTO 630 ELSE 630
670 IF A$=" " THEN H(I)=1:LOCATE I*3,20:PRINT "H":GOTO 630
680 IF A$="C" THEN H(I)=0:LOCATE I*3,20:PRINT " ":GOTO 630
690 IF A$<>CHR$(13) THEN 630
700 X=384:Y=152:HC=0
710 FOR I=1 TO 5:IF H(I)=1 THEN ON DI(I) GOSUB 560,570,580,590,600,610:X=X+48:HC
=HC+1:DH(HC)=DI(I)
720 NEXT
730 LOCATE 18,19:PRINT "ｾﾝｹﾞﾝ":I=1:GOTO 770
740 LOCATE 18,20:PRINT YA$(I)
750 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 750
760 IF A$<>"2" THEN 790 ELSE I=I+1
770 IF I=13 THEN I=1
780 IF SE(I,TU)=1 THEN I=I+1:GOTO 770 ELSE 740
790 IF A$<>"8" THEN 820 ELSE I=I-1
800 IF I=0 THEN I=12
810 IF SE(I,TU)=1 THEN I=I-1:GOTO 800 ELSE 740
820 IF A$=" " THEN SE(I,TU)=1:SE=I:GOTO 830:ELSE 740
830 FOR I=HC+1 TO 5:X=336+I*48
840 DH(I)=INT(RND(1)*6)+1:LINE(X,Y)-(X+32,Y+16),0,BF:ON DH(I) GOSUB 560,570,580,
590,600,610
850 A$=INKEY$:IF A$<>" "THEN BEEP 1:FOR J=0 TO 9:NEXT:BEEP 0:GOTO 840 ELSE NEXT
860 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 4:IF DH(J)>=DH(J+1) THEN SWAP DH(J),DH(J+1)
870 NEXT:NEXT
880 FOR I=1 TO 5:X=336+I*48:LINE(X,Y)-(X+32,Y+16),0,BF:ON DH(I) GOSUB 560,570,58
0,590,600,610:NEXT
890 '▃▆ COMPARE ▆▃
900 ON SE GOTO 910,910,910,910,910,910,930,950,970,990,1010,1030
910 FOR I=1 TO 5:IF DH(I)=SE THEN SC(SE,TU)=SC(SE,TU)+SE
920 NEXT:GOTO 1050
930 FOR I=1 TO 5:IF DH(I)=1 OR DH(I)=6 THEN NEXT ELSE 1050
940 SC(7,TU)=20
950 FOR I=1 TO 5:IF DH(I)=I THEN NEXT ELSE 1050
960 SC(8,TU)=25
970 FOR I=1 TO 5:IF DH(I)=I+1 THEN NEXT ELSE 1050
980 SC(9,TU)=30
990 SS=0:P=0:FOR I=1 TO 4:SS=SS+DH(I):FOR J=I+1 TO 5:IF DH(I)=DH(J) THEN P=P+1
1000 NEXT:NEXT:IF P=4 THEN SC(10,TU)=20+SS+DH(5):GOTO 1050 ELSE 1050
1010 P=0:FOR I=1 TO 4:FOR J=I+1 TO 5:IF DH(I)=DH(J) THEN P=P+1
1020 NEXT:NEXT:IF P>=6 THEN SC(11,TU)=40:GOTO 1050 ELSE 1050
1030 FOR I=1 TO 4:IF DH(I)=DH(I+1) THEN NEXT ELSE 1050
1040 SC(12,TU)=100
1050 LOCATE 5+(TU-1)*20,2+SE:PRINT USING "###";SC(SE,TU)
1060 TS(TU)=0:FOR I=1 TO 12:TS(TU)=TS(TU)+SC(I,TU):NEXT
1070 LOCATE 5+(TU-1)*20,16:PRINT USING "###";TS(TU)
1080 FOR I=0 TO 199:NEXT:LINE(0,145)-(639,199),0,BF
1090 FOR I=1 TO 5:H(I)=0:CLS:NEXT
1100 IF TU<>PL THEN GOTO 500
1110 FOR I=1 TO 12:IF SE(I,TU)=1 THEN NEXT ELSE 500
1120 '▃▆ ENDING MESSAGE ▆▃
1130 ON PL GOTO 1140,1180
1140 IF TS(1)>150 THEN M$="ﾃﾝｻｲﾀﾞ":GOTO 1210
1150 IF TS(1)>120 THEN M$="ﾅｶﾅｶﾔﾙﾅ":GOTO 1210
1160 IF TS(1)>85 THEN M$="ﾏｱﾏｱﾀﾞﾅ":GOTO 1210
1170 M$="ﾏﾀﾞ ﾏﾀﾞ ｱﾏｲﾅ":GOTO 1210
1180 IF TS(1)>TS(2) THEN M$=PN$(1)+"ｶﾞ "+PN$(2)+"ｦﾔﾌﾞﾘﾏｼﾀ":GOTO 1210
1190 IF TS(1)<TS(2) THEN M$=PN$(2)+"ｶﾞ "+PN$(1)+"ｦｾｲｼﾏｼﾀ":GOTO 1210
1200 M$="ﾘｮｳｼｬﾄﾓﾆ ｹﾝﾄｳｦｼ ﾋｷﾜｹﾆﾅﾘﾏｼﾀ"
1210 COLOR 7:LOCATE 7,21:PRINT M$:I=1
1220 COLOR I:LOCATE 7,22:PRINT "PUSH ANY KEY"
1230 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 1250
1240 I=I+1:IF I=8 THEN I=1:GOTO 1220 ELSE 1220
1250 FOR I=1 TO 12:FOR J=1 TO 2:SE(I,J)=0:SC(I,J)=0:NEXT:NEXT
1260 CONSOLE 0,25:GOTO 220
```



★DOS/V製作が毎回厚くなっていく…ついに独立か？と，いうことは，もう1冊買うことに⁉ふところが…影さん真相を‼（埼玉県比企郡・**金子恵介15歳**）……【**影**：じつは，厚くなってる分ベーマガ本誌がちょっとばかり薄い。独立＝ベーマガ消滅…なーんて（ウソ）。】



対戦型タンク・シューティング・ゲーム

LASER COMBAT

（レーザー コンバット）

岩崎　泰隆(16歳)

対戦型タンク・シューティング・ゲームです。

動作環境

CPUは286でもかなりきついですがFM音源をはずせば何とか動きます。今回は，テスト・プレイヤー山本の協力によってMMX-Pentiumでも遊べるようになりました。

DOS-BASICでは386でもきついです(コンパイルすれば何とかなるらしい)。遅いと思った人は実行するときにSHIFTキーを押しながらRUNすればFM音源をはずせます。

入力方法

DISK版の人はそのまま打ち込んでくれればいいですが，DOS版の方は注1のように変更してください。また，PC-9821V166などの速すぎる機種の方は，注2のようにしたほうがいいかもしれません。

遊びかた

第1図に操作方法を載せておいたので見てください。

ルールは相手のHPを0にするか，タイムが0になったとき，HPが多く残っていたほうが勝者となります。

弾は5連射まで可能で，ジャンプ中は下向きにも撃てます。上空を飛んでいるのは，アイテムです。アイテムは，アイテムウインドウが空の状態で，自分の弾を当てることで取ることができます。効果については次を見てください。

《注1》DOSへの変更

```
10 CLEAR,&H8A00 ～ CLEAR &H100
1590 ～ K+2,1)))),PSET ～ K+1,1)))),PSET
1690 ～ DEF SEG=&H60 ～ DEF SEG=SEGPTR(7)
2660 ～ I+1,1)))),PSET, I+1, 0 ～ I,1)))), PSET,I+1, 0
```

《注2》PC-9821V166への変更

```
60 ～W!=W!+1 ～W!=W!+30
390 W=0: ～ W=180:
1650 FOR I=24 TO 1700 STEP 10: ～ FOR I=24 TO 1700:
```

アイテム

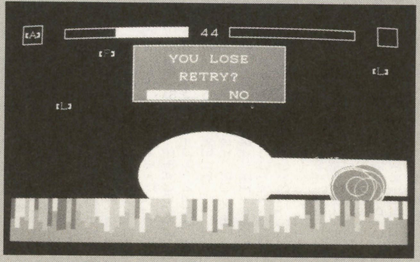
「F」… 6方向にちょっと大きめの弾を撃ち攻撃します。撃った直後（弾が透明のとき）は，さわっても大丈夫ですが，色が付くと自分もダメージを食らいます。

「A」… 相手に体当たりします。これは，使った直後から終わるまで無敵状態になるので，レーザーなどに狙（ねら）

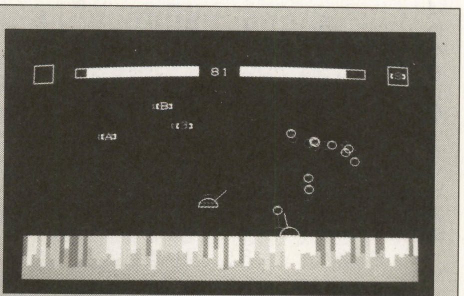
《第1図》操作方法

	1P	2P
自機移動	D－G	4－6
砲撃角度	R－V	8－2
自弾発射	X	ロ（カナ）
ジャンプ	Z	?
アイテム使用	A	:

▲《写真1》出現のしかたがカッコイイタイトル



▲《写真2》上に飛んでいるアイテムを取るのだ



▲《写真3》超強力なレーザーが直撃して負けた

★ベーマガを読み始めたのがきっかけで代々木アニメーション学院への入学が決まりました。僕の人生を大きく変えたベーマガは，もう一生手放せません!!（北海道釧路市・C.S.C.17歳）……【つぐ美：北海道から代々木って…すごい！大変だろうけど，がんばってね♥】

われたときに使ってください。

「S」…この中では，もっとも速く攻撃ができ，命中率も高いアイテムです。なぜなら，相手とY軸を合わせながら飛んでいきます。しかし弱いです。

「B」…危険なアイテムナンバーワンがこれです。これを使うと赤い弾が発射されます。地面に落ちた瞬間爆発し，その爆風で攻撃します。また，相手の近くに来ると，いきなり落ちる機能のおかげで危険度倍増です。爆風に巻き込まれると自分も食らいます。

「L」…このゲームのタイトルにもなっているアイテムで，直撃すれば，相手のHPを半分近く奪い去ります。ただ，ためる時間が長く，レーザーが発射されるまでの間すきだらけです（このアイテムは，タイムが残り80にならないと出てきません）。

連続HIT

ふつうの弾はものすごく弱いのですが，以下のような素晴らしい（？）機能があります。

1HITと表示されているときに，次の攻撃を与えると2HIT，3HIT…となっていき，相手に与えられるダメージが少しずつに増えていきます。しかし，アイテムを使った特殊攻撃では変わりありません。やればわかります。

プログラム

ALL BASICですが，POKE文を使っているので注意してください。POKE文では，色を付けています。POKE &H43A，??ですが，DISK版はsetup.n88を参考にし，DOS版は昔のワンテクを参考にしました。ちなみに，DEF SEG=&HA200で始まるPOKE文は，自分で探しました。

今回は16色フルに使い， FM音源とSSG音源も使ったので，改造するのは，かなりきついと思います。まあ，2時間で死ぬほど適当に作ったBGMを変更すると（絶対）いいと思いますが…。

コンピュータに勝てない人は，2590行のRND<.9を.01にしてください。逆に勝ちまくれる人は勝手に強くしてください。キャラをかっこよくできる人はかっこよくしてください。あと，速く感じる方は390行のW=0を変えてください。

最後に

このゲームは，2か月かけて作った超大作です（でもないか）。プログラムが長いですが，入力する価値はあると思います。

《第1表》変数表

X( ),Y( )	自機座標
?X( ),?Y( )	その他の座標
DM( )	操作できるかどうか
F( )	飛んでいるかどうか
F2( )	アイテム用フラグ
IG( )	使用中アイテム
IT( )	取ったアイテム
HT( )	ヒット数
MU( )	無敵かどうか
S$( )	効果音データ
MS( )	隠しコマンド(?)
SH	連射数ー1
PI	アイテムの数ー1
T!	タイム
W!	ウエイト

タイトル画面で[c???]キーを押しながら，ゲームをスタートすると気分爽快モードです。特にレーザーがいい感じです。

今作っているゲームの中に「秋葉原買い出し紀行（仮）」というテキストAVGがありますが，恐ろしくて公開できませんので（昔，椎◯へきるのラジオでやっていたものとは全然違うが），どうしてもほしい方は自由の森H1-5まで。

最後に一言。大砲のあれは，砲身でいいのか！〉柏崎。

★参考にしました

・1997年1月号掲載黒肥地隆史氏のワンポイントテクニック

PC-9801シリーズ

CHECKER FLAG

編：おぉ，これはかなりクオリティの高い作品ですね。

Dr.D：そうじゃのぉ，対COM戦がかなり楽しめるのは良いのぉ

『LASER COMBAT』のプログラム・リスト

```
1 '=====================================================================
2 '=  LASER  COMBAT for PC-9801 series (DOS/DISK-BASIC(86))           =
3 '=  Copyright 1997 Nishisaitama project(C) all rights reserved. 1997/07/28 =
4 '=====================================================================
5 '
6 '/*---------------------------- 初期設定 -------------------------------*/
7 KEY 3,"goto*init"+CHR$(13)
10 CLEAR ,&H8A00:WIDTH 80,25:COLOR 7,,,,2:CONSOLE ,,0,1:CLS 3:GOSUB *CS:COLOR
20 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DEFINT A-Z:BEEP 0:OUT &H68,&HF:SCREEN ,2
30 ON ERROR GOTO *ER:IF (INP(&HE8) AND 64)=0 THEN FM=0:GOTO 50
40 FM=1:PLAY ALLOC 50:PLAY "mbv0c1"
50 ON ERROR GOTO 0:SH=4:PI=2:A=PI+1:R!=.01744:IF FM=0 THEN PRINT "Beep mode."
60 A$=TIME$:WHILE A$=TIME$:WEND:A$=TIME$:WHILE A$=TIME$:W!=W!+1:WEND
70 DIM H%(90,2),G%(171),I%(257,5),T%(1711):IF FM=1 THEN GOSUB 2270
80 DIM X(1),Y(1),BX(SH,1),BY(SH,1),BX!(SH,1),BY!(SH,1),CO(15),LD(11),S$(10)
90 DIM V(1),M(1),HP(1),HF(1),HT(1),PX(A),PY(A),PX1(A),IM(A),IG(1),C(7)
100 W!=INT(W!/200)*(2-FM)           'ウエイト微調整
110 RESTORE *DD:FOR I=0 TO 7:READ C(I):NEXT:FOR I=0 TO 11:READ LD(I):NEXT
120 RESTORE *SD:FOR I=0 TO 10:READ S$(I):NEXT:GOSUB *CHR:SCREEN ,0
130 RESTORE *CD:FOR I=0 TO 15:READ A$:CO(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
140 COLOR 0:LOCATE 20,10:PRINT AKCNV$("NISHISAITAMA PROJECT"):A=0:GOSUB *LG
150 FOR I=-15 TO 8:GOSUB 630:NEXT:A=2:GOSUB *LG:FOR I=9 TO 15:GOSUB 630:NEXT
160 COLOR 7:GOSUB *TITLE
170 HP(0)=100:HP(1)=100:X(0)=16:X(1)=592:V(0)=22:V(1)=158
180 FOR P=0 TO 1:Y(P)=256:YP(P)=0:F(P)=0:IT(P)=0:M(P)=0:HT(P)=0:HF(P)=0
190 GOSUB *RM:NEXT:GOSUB *CS:LOCATE 36,11:PRINT "READY"
200 T!=1000:DM=0:HU=1:FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,0):NEXT:GOSUB *GM
210 FOR J=0 TO PI:GOSUB *N.I:NEXT J:FOR P=0 TO 1:GOSUB *AG:GOSUB *MY:NEXT
220 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,CO(I)):W=100:GOSUB *WA:NEXT:GOSUB *TI
230 COLOR@(36,11)-(45,11),1:W=500:GOSUB *WA
240 LOCATE 36,11:PRINT SPC(10):GOSUB *SC
250 '/*------------------------ メインルーチン --------------------------*/
260 *MAIN
270 WHILE T!>0 AND HP(0)>0 AND HP(1)>0
280   FOR P=0 TO 1:ON -(HF(P)=0) GOTO 300
290     HF(P)=HF(P)-1:IF HF(P)=0 THEN B=P:GOSUB *HC:HT(P)=0
300     Z=1-P:ON DM(P) GOTO 340
310     F1=(F(P)=1)*40:ON -(F1=-40) GOTO 330
320                 IF V(P)<22 THEN V(P)=22 ELSE IF V(P)>158 THEN V(P)=158
330     ON P+1 GOSUB *P1,*P2:ON F(P) GOSUB *JP
340     GOSUB *AG:IF SGN(IG(P))=1 THEN ON IG(P) GOSUB *FW,*AT,*SW,*BM,*LA:HU=1
350   NEXT P:ON -(X(0)<>X(1) OR Y(0)<>Y(1)) GOTO 370
360   A=RND*1:B=SGN(301-X(A)):X(A)=X(A)+B*16
370   FOR P=0 TO 1:Z=1-P:CK(P)=0:ON SGN(M(P)) GOSUB *MVB:GOSUB *MY
```

★コンパイル中にパソコンが止まるぐらい悲しいことはないですね（しかもソースファイルを保存していない状態で！）。（岡山県倉敷市・三宅泰宏16歳）……【**編**：これからって時に悲しいですね。**影**：コンパイル中に暴走するのも悲しい。**編**：そうですか。**影**：冷たい。】

```
380    NEXT P:GOSUB *IM:GOSUB *TI:GOSUB *SC
390    W=0:GOSUB *WA
400     IF FM=1 THEN ON -(STATUS PLAY(3)<=10) GOSUB *BGM'ここを削るとBGM無し
410 WEND
420 DEF SEG=&HA200:IF FM=1 THEN GOSUB 2270
430 GOSUB *WC:B=0:D=0:IF HP(0)=HP(1) THEN D=1:IF HP(0)=0 THEN D=2
440 A=(HP(0)>HP(1)):A$="YOU ":IF D>0 THEN A$="DRAW":GOTO 470
450 IF A THEN WI=1:A$=A$+"LOSE":C=1 ELSE WI=2:A$=A$+"WIN":C=0
460 IF CP=0 THEN A$=STR$(WI)+"-PLAYER WIN":C=0
470 FOR I=0 TO 120:LINE(320-I,50-I/2.4)-(320+I,50+I/2.4),7,BF,8
480 W=3:GOSUB *WA:GOSUB 590:NEXT:A$=AKCNV$(A$):GOSUB *KS
490 LOCATE 42-LEN(A$)/2,4:PRINT A$:LOCATE 34,6:PRINT"ＲＥＴＲＹ？"
500 LOCATE 28,8:PRINT AKCNV$(" YES     NO     "):GOSUB 580:A=0
510 I$=INKEY$:GOSUB 590:IF C=0 AND D=0 THEN COLOR@(28,4)-(60,4),RND*6+1
520 IF I$="4" THEN A=1:B=0 ELSE IF I$="6" THEN B=1:A=1
530 IF INP(&HE9)<>191 THEN ON A+1 GOTO 510,500
540 ON FM GOSUB 2270:IF B=1 THEN 560 ELSE FOR I=15 TO 0 STEP -1:IF I=7 THEN CLS
550      COLOR=(I,0):W=90:GOSUB *WA:NEXT:GOTO 170
560 FOR I=-15 TO 15:GOSUB 630:IF I=0 THEN GOSUB *CS:CLS
570 NEXT:GOTO 160
580 FOR I=0 TO 11:POKE &H538+(B*12+I)*2,&HA5:NEXT:RETURN
590 IF T!<1 OR D=1 OR RND<.7 THEN RETURN ELSE IF D=2 THEN WI=INT(RND*2)+1
600 CIRCLE(X(2-WI)+RND*30,Y(2-WI)+RND*15),RND*40,7,,,,F,2
610 IF-FM THEN P=RND*1:IF STATUS PLAY(P)=0THEN S=10:GOSUB*FS:RETURN ELSE RETURN
620 BEEP 1:W=3:GOSUB *WA:BEEP 0:RETURN
630 COLOR=(0,(15-ABS(I))*273):W=90:GOSUB *WA:RETURN
640 '/*---------------------------- 弾を撃つ ---------------------------*/
650 *BS:BX(M(P),P)=X(P)+X!(P)*30+7:BY(M(P),P)=Y(P)+Y!(P)*30+7
660 BX!(M(P),P)=X!(P)*16:BY!(M(P),P)=Y!(P)*16:M(P)=M(P)+1
670 IF FM=0 THEN BEEP 1:FOR J=0 TO 10:NEXT:BEEP 0:RETURN
680 S=7:GOSUB *SS:RETURN
690 '
700 *MVB:FOR I=M(P)-1 TO 0 STEP -1
710 BX(I,P)=BX(I,P)+BX!(I,P):BY!(I,P)=BY!(I,P)+.8:BY(I,P)=BY(I,P)+BY!(I,P):NEXT
720 FOR I=M(P)-1 TO 0 STEP -1
730 ON -(BY(I,P)>256 OR BX(I,P)<0 OR BX(I,P)>620) GOSUB *BB:NEXT
740 FOR I=0 TO M(P)-1:PUT@(BX(I,P),BY(I,P)),H%(0,P),OR:NEXT:GOSUB *IMG
750 FOR I=0 TO M(P)-1:ON-(ABS(BX(I,P)-X(Z))>30 OR ABS(BY(I,P)-Y(Z))>15)GOTO 770
760 PUT(BX(I,P),BY(I,P)),H%(0,2),PSET:GOSUB *BB:DM=(HT(P)¥3+1):D=Z:GOSUB *HP
770 NEXT:RETURN
780 '/*------------------------------ アイテム移動 ----------------------------*/
790 *IM:FOR J=0 TO PI
800      PX(J)=PX(J)+PX1(J):ON -(PX(J)<0 OR PX(J)>608) GOSUB 910
810      PUT(PX(J),PY(J)),I%(0,IM(J)),OR:NEXT:RETURN
820 *IMG:FOR I=0 TO M(P)-1:FOR J=0 TO PI
830      ON -(ABS(BX(I,P)-PX(J))>31 OR ABS(BY(I,P)-PY(J))>15) GOTO 870
840      PUT(BX(I,P),BY(I,P)),H%(0,2),PSET
850      IF IT(P)=0 THEN IT(P)=IM(J)
860      GOSUB *BB:GOSUB *N.I:GOSUB *P.I
870      NEXT J,I:RETURN
880 *P.I:GOSUB *VI:FOR C=0 TO 1:GOSUB *WC:PUT(10+P*583,14),I%(0,IT(P)),PSET
890      NEXT C:GOSUB *MV:IF FM=0 THEN BEEP 1:W=2:GOSUB *WA:BEEP 0:RETURN
900      S=5:GOSUB *FS:RETURN
910 *N.I:B=RND*1:PX(J)=B*608:B=B+(B=0):PX1(J)=-(INT(RND*5)*2+4)*B
920      PY(J)=(RND*9)*16:IM(J)=INT(RND*(4-(T!<800)))+1:RETURN
930 '/*----------------------------- アイテム効果 ------------------------------*/
940 *FW:ON F2(P)+1 GOSUB 950,970:RETURN
950      GOSUB *MK:GOSUB *MT:FOR I=0 TO 5:FX(I,P)=RX(P):FY(I,P)=RY(P)
960      FX!(I,P)=-COS(I*60*R!)*32:FY!(I,P)=-SIN(I*60*R!)*32:NEXT:F2(P)=1
970      FOR I=0 TO 5:FX(I,P)=FX(I,P)+FX!(I,P):FY(I,P)=FY(I,P)+FY!(I,P)
980      CIRCLE(FX(I,P),FY(I,P)),30,7,,,,F,1+(L(P)<2)*1:NEXT:L(P)=L(P)+1
990     IF L(P)=2 THEN IF FM=1 THEN S=0:GOSUB*FS ELSE BEEP 1:W=3:GOSUB*WA:BEEP 0
1000     DM=4:P1=0:P2=2:HU=1:GOSUB *CK
1010     IF FX(0,P)<0 AND FX(3,P)>640 THEN GOSUB *RM:RETURN ELSE RETURN
1020 *AT:ON F2(P)+1 GOSUB 1030,*HK,1040,1070,1070:RETURN
1030     GOSUB *MK:DM(P)=1:MU(P)=1:F2(P)=1:L(P)=0:RETURN
1040     CIRCLE(X(P)+15,Y(P)+15),L(P),5,,,.5,F:L(P)=L(P)+10
1050     IF L(P)>48 THEN F2(P)=3:L(P)=0 ELSE RETURN
1060     IF FM=1 THEN S=1:GOSUB *FS:RETURN ELSE RETURN
1070     X(P)=X(P)+LV(P)*64:L(P)=L(P)+1
1080     A=0:IF X(P)<0 THEN X(P)=0:A=1 ELSE IF X(P)>608 THEN X(P)=608:A=1
1090     ON -(F2(P)=4 OR ABS(X(Z)-X(P)+LV(P)*15)>50 OR ABS(Y(Z)-Y(P)-5)>28)
 GOTO 1110
1100     DM=6:D=Z:GOSUB *HP:F2(P)=4
1110     FOR I=3 TO 0 STEP -1
1120     CIRCLE(X(P)+15-LV(P)*I*6,Y(P)+15),10*I+18,C(7-I),,,.5,F:NEXT I
1130     FOR I=0 TO L(P)*5:PSET(X(P)-(RND*(L(P)*70)+70)*LV(P),Y(P)+RND*80-30),7
1140     NEXT:IF A=1 THEN GOSUB *RM:RETURN ELSE RETURN
1150 *SW:ON F2(P)+1 GOSUB 1160,1180:RETURN
1160     BEEP 1-FM:GOSUB *MK:SX(P)=X(P):SY(P)=Y(P):F2(P)=1
1170     IF FM=1 THEN S=2:GOSUB *FS ELSE BEEP 0
1180     A=0:SX(P)=SX(P)+LV(P)*32:SY(P)=SY(P)-SGN((SY(P)-Y(Z)+7)¥4)*4
1190     CIRCLE(SX(P),SY(P)),20,11,,,,F:CIRCLE(SX(P)-LV(P)*6,SY(P)),20,0,,,,F
1200     ON -(ABS(X(Z)-SX(P)-(LV(P)=1)*10)>40 OR ABS(Y(Z)+7-SY(P))>20)
 GOTO 1220
1210     DM=4:D=Z:GOSUB *HP:A=1
1220     IF A=1 OR SX(P)<-5 OR SX(P)>645 THEN GOSUB *RM:RETURN ELSE RETURN
1230 *BM:ON F2(P)+1 GOSUB 1240,1260,1300,1300:RETURN
1240     GOSUB *MT:MX(P)=RX(P):MY(P)=RY(P)
1250     MX!(P)=X!(P)*30:MY!(P)=Y!(P)*4:L(P)=0:F2(P)=1
1260     MX(P)=MX(P)+MX!(P):MY(P)=MY(P)+MY!(P):MY!(P)=MY!(P)+.8
1270     MX!(P)=MX!(P)*-(ABS(MX(P)-X(Z)-15)>60)
1280     CIRCLE(MX(P),MY(P)),5,2,,,,F:IF MY(P)>272 THEN F2(P)=2 ELSE RETURN
1290     IF FM=1 THEN S=3:GOSUB *FS ELSE BEEP 1:W=3:GOSUB *WA:BEEP 0
1300     L(P)=L(P)+40:IF F2(P)=3 THEN CIRCLE(MX(P),272),150,2,,,,F
1310     CIRCLE(MX(P),272),L(P),2+(F2(P)=3)*2,,,,F
1320     DM=4:P1=1:P2=3:HU=2:GOSUB *CK
1330     IF L(P)<150 THEN RETURN ELSE IF F2(P)=2 THEN F2(P)=3:L(P)=0:RETURN
1340     GOSUB *RM:RETURN
1350 *LA:ON F2(P)+1 GOSUB 1360,*HK,1370,1420:RETURN
1360     GOSUB *MK:DM(P)=1:F2(P)=1:RETURN
1370     L(P)=L(P)+6:CIRCLE(X(P)+7,Y(P)+15),L(P),13,,,.7,F
1380     GOSUB *MT:  CIRCLE(X(P)+15,Y(P)+15),306-L(P)*3,11:FOR I=0 TO 1
1390     LINE(RX(P),RY(P))-((LV(P)+1)*320,Y(P)-(102-L(P))*(I*2-1)*2),11:NEXT
1400     IF L(P)>102 THEN F2(P)=3:L(P)=0:MU(P)=1 ELSE RETURN
1410     IF FM=1 THEN S=4:GOSUB *FS
1420     L(P)=L(P)+1:IF L(P)>6 THEN GOSUB *RM:RETURN
1430     FOR I=4 TO 0 STEP -1:CIRCLE(X(P),Y(P)+7),I*27,C(4-I),,,.7,F
1440     NEXT:FOR I=0 TO 11 STEP 3:BEEP 1-FM:BEEP 0
1450     LINE(X(P)+LD(I)*LV(P),Y(P)+LD(I+1))-(LV(P)*639,Y(P)+LD(I+2)),C(I/3),BF
1460     NEXT:DM=7:P1=5:P2=11:HU=4:GOSUB *CK:RETURN
1470 *CK:FOR K=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 1:A=POINT(X(K)+I*31,Y(K)+J*15)
1480     IF A>P1 AND A<P2 AND CK(K)=0 THEN D=K:GOSUB *HP:I=2:CK(K)=1
1490     NEXT I,J,K:RETURN
1500 *HK:IF V(P)<30 OR V(P)>150 THEN F2(P)=2:L(P)=0:RETURN
1510     V(P)=V(P)-LV(P)*8:RETURN
1520 *RM:F2(P)=0:IG(P)=0:L(P)=0:MU(P)=0:DM(P)=0:RETURN
1530 *MT:RX(P)=X(P)+X!(P)*40+15:RY(P)=Y(P)+Y!(P)*40+15:RETURN
1540 *MK:LV(P)=SGN(90-V(P)):RETURN
1550 '/*--------------------------- タイトル ---------------------------------*/
1560 *TITLE
1570 COLOR=(7,&HAAA):COLOR=(1,&HA):SCREEN 3,0,1,1:A$=AKCNV$("LASERCOMBAT"):CLS
1580 FOR K=0 TO 10:IF K=3 THEN LOCATE 38,11:PRINT"wait..." ELSE IF K=9 THEN CLS
1590 PUT(0,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(A$,K+2,1)))),PSET
1600 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:B=POINT(I,J):IF B=0 THEN 1630
1610 IF K<5 THEN LINE(I*6+K*80-J+10,J*6+16)-STEP(7,7),1,BF,7:GOTO 1630
1620 LINE(I*5-J+(K-5)*85+90,J*5+160)-STEP(6,6),7,BF,1
1630 NEXT J,I,K:LINE(0,0)-(15,15),0,BF:OUT &HA6,0:A=-64:B=-64
1640 '
1650 FOR I=24 TO 1700 STEP 10:W=1:GOSUB *WA:IF INP(&HE1)=127 THEN I=1700
1660 A=I/3+SIN(R!*I)*60:B=I/21-COS(R!*I)*80+74:OUT &HA6,1
1670 GET(A,B)-STEP(63,63),T%:OUT &HA6,0:PUT(A,B),T%,PSET:NEXT:OUT &HA4,1
1680 FOR I=10 TO 15:COLOR=(7,I*273):COLOR=(1,I):W=50:GOSUB *WA:NEXT I
1690 A=&HC5:B=&HE1:D=1:J=0:P=0:LOCATE 10,23:DEF SEG=&H60
1700 PRINT "Copyright 1997 Nishisaitama project(C) all rights reserved.";
1710 C=0:A$="-PLAYER":LOCATE 30,18:POKE &H43A,A:PRINT AKCNV$(" 1"+A$+"  ")
1720 POKE &H43A,B:LOCATE 30,20:PRINT AKCNV$(" 2"+A$+"S "):GOSUB *KS
1730 I$=INKEY$:IF I$<>"2" AND I$<>"8" THEN 1750 ELSE SWAP A,B:C=1
1740 IF FM=1 THEN S=8:GOSUB *FS ELSE BEEP 1:W=30:GOSUB *WA:BEEP 0
1750 W=80:GOSUB*WA:COLOR=(0,J*256):J=J+D:IF J=0 THEN D=1 ELSE IF J=15 THEN D=-1
1760 IF INP(&HE9)<>191 THEN ON C+1 GOTO 1730,1710
1770 CP=-(A=&HC5):MS=-((INP(&HE8) AND 128)=0)*5+1:IF FM=1 THEN S=9:GOSUB *FS
```

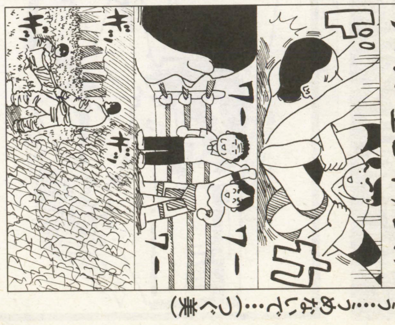
★「やってはいけないことをしたときの対処法」とか載ってると便利だと思うんですが……。(東京都小平市・黒木謙治17歳)……【影：パソコンを壊したときは，あわてず騒がず平常心でもって，証拠隠滅のためにすべてを破壊する。以上。**編集長**：……（怒）影君？】

```
1780 FOR I=J TO 0 STEP -1:COLOR=(0,I*256):W=20:GOSUB *WA:NEXT
1790 FOR I=15 TO 0 STEP -1:COLOR=(1,I):COLOR=(7,I*273):W=50:GOSUB *WA:NEXT
1800 COLOR 7:CLS:RETURN
1810 '/*----------------------- 画面作成 ------------------------------*/
1820 *GM:FOR I=0 TO 1:GOSUB *WC:LINE(0,320)-(639,399),12,BF:NEXT
1830 FOR I=0 TO 80:A=RND*40+20:B=RND*2+8:FOR J=0 TO 1:GOSUB *WC
1840 LINE(I*8,320)-STEP(7,A),B-(B>8)*5,BF:NEXT J,I:FOR I=0 TO 1:GOSUB *WC
1850 FOR J=0 TO 1:LINE(J*268+83,14)-STEP(202,17),7,B
1860 FOR C=0 TO 3:LINE(J*268+84,15+C*2)-(268*J+284,30-C*2),C(C+4),BF:NEXT
1870             LINE(J*583+9,5)-STEP(34,34),7,B:NEXT J,I
1880 *MV:VIEW(0,47)-(639,319):RETURN
1890 *HP:IF MU(D)=1 THEN RETURN ELSE B=1-D:HP(D)=HP(D)-DM
1900 FOR C=1 TO HU*MS:BEEP 1-FM:IF HF(B)=0 THEN HT(B)=0:HF(B)=4
1910 HT(B)=HT(B)+1:HF(B)=4:GOSUB *HC:HX(B)=X(D)¥9:HY(B)=Y(D)¥16+1
1920 COLOR 3+B:LOCATE HX(B),HY(B):PRINT USING "## HIT";HT(B):COLOR 7
1930 IF FM=1 THEN S=6:GOSUB *SS
1940 BEEP 0:NEXT:GOSUB *VI:IF HP(D)<0 THEN HP(D)=0
1950 FOR C=0 TO 1:GOSUB 2110
1960 LINE(D*468+84,15)-STEP(((100-HP(D))*(((D=1)*2)+1))*2,15),0,BF
1970 NEXT C:GOSUB *MV:RETURN
1980 *HC:LOCATE HX(B),HY(B):PRINT SPC(6):RETURN
1990 '/*----------------------- サブルーチン -----------------------------*/
2000 *MY:PUT(X(P),Y(P)),G%,OR:GOSUB *MT
2010     LINE(X(P)+X!(P)*15+15,Y(P)+Y!(P)*15+15)-(RX(P),RY(P)):RETURN
2020 *AG:X!(P)=COS(R!*V(P)):Y!(P)=-SIN(R!*V(P)):RETURN
2030 *JP:YP(P)=YP(P)+1:IF YP(P)=13 THEN F(P)=0:RETURN
2040     Y(P)=Y(P)+YP(P):RETURN
2050 *BB:M(P)=M(P)-1:FOR A=I TO M(P)-1
2060     BX(A,P)=BX(A+1,P):BY(A,P)=BY(A+1,P)
2070     BX!(A,P)=BX!(A+1,P):BY!(A,P)=BY!(A+1,P)
2080     NEXT:IF M(P)=-1 THEN M(P)=0:RETURN ELSE RETURN
2090 *TI:T!=T!-1:LOCATE 38,1:A$=STR$(T!¥10):A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)
2100     PRINT AKCNV$(RIGHT$("0"+A$,2)):RETURN
2110 *WC:PG=PG XOR 1:OUT &HA6,PG:RETURN
2120 *SC:OUT &HA4,PG:PG=PG XOR 1:OUT &HA6,PG:CLS 2:RETURN
2130 *VI:VIEW(0,0)-(639,63):RETURN
2140 *LG:FOR I=A TO A+40 STEP 4:COLOR@(20+I,10)-(21+I,10),7
2150     W=120:GOSUB *WA:NEXT:RETURN
2160 *KS:W=10:GOSUB *WA:WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN
2170 *WA:FOR WT!=0 TO W!*W:NEXT:ON -(INP(&HE9)=127) GOTO *INIT:RETURN
2180 *CS:SCREEN ,2,1:CLS 2:SCREEN ,,0:CLS 2:SCREEN 3,0,0,1:RETURN
2190 *ER:IF ERL=40 AND ERR=2 THEN FM=0:RESUME 50 ELSE ON ERROR GOTO 0
2200 *DD:DATA 6,9,10,7,5,5,11,7,96,-24,40,48,-16,32,32,-8,24,-15,0,16
2210 *CD:DATA 000,EDA,0F0,0FF,F00,F0F,FF0,FFF,888,FF7,FFC,FCF,AA8,FF0,CCC,AAA
2220 '/*---------------------- サウンド&BGM -----------------------*/
2230 *FS:IF P=0 THEN PLAY    S$(S):RETURN ELSE PLAY    ,S$(S):RETURN
2240 *SS:IF P=0 THEN PLAY ,,,S$(S):RETURN ELSE PLAY ,,,,S$(S):RETURN
2250 *BGM:PLAY ,, "@59 _e v14o3q6l16crefb8rfg8drc8r8 cragf8reg8era8r8"
2260     PLAY ,, "                crefb8rfg8drc8r8 crafe8rfd8<bre8>r8"
           ,,,"v12 q8o4 l4 c2.d e2.d c2fe8.r16 e2fg"     :RETURN
2270 A=1000:A$="t150mb":PLAY ALLOC A,A,A,A,A,A:PLAY A$,A$,A$,A$,A$,A$:RETURN
2280 *SD:DATA @77v14o8q6d32,@17v14q8o7e1,@44v14o6q6b16,@58v15q4o2c1
2290     DATA @72v14q8o7c1,@47v14q5o7a64b32,v14q7o3g64v15d64
2300     DATA v13q4o7c32,@5v15q7o4a64,@47o7b64a32,t255@58v15q8o1b64
2310 '/*----------------------- キー入力 -----------------------------*/
2320 *P1:ON CP GOTO *CP:I2=INP(&HE2):I4=INP(&HE4):I5=INP(&HE5)
2330 X(P)=X(P)+(((I2 AND 16)=0 AND X(P)>15)-((I2 AND 128)=0 AND X(P)<608))*16
2340 V(P)=V(P)+(((I4 AND 64)=0 AND V(P)>22+F1)-((I4 AND 4)=0AND V(P)<158-F1))*8
2350 ON -((I2 AND 2)=0 AND IT(P)<>0 AND IG(P)=0) GOSUB *I.P
2360 ON -((I5 AND 4)=0 AND F(P)=0) GOSUB *FY
2370 ON -((I5 AND 1)=0 AND M(P)<>SH+1) GOSUB *BS:RETURN
2380 *P2:I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):I7=INP(&HE7)
2390 X(P)=X(P)+(((I0 AND 16)=0 AND X(P)>15)-((I0 AND 64)=0 AND X(P)<608))*16
2400 V(P)=V(P)+(((I1 AND 1)=0 AND V(P)>22+F1)-((I0 AND 4)=0 AND V(P)<158-F1))*8
2410 ON -((I7 AND 8)=0 AND IT(P)<>0 AND IG(P)=0) GOSUB *I.P
2420 ON -((I7 AND 64)=0 AND F(P)=0) GOSUB *FY
2430 ON -((I7 AND 128)=0 AND M(P)<>SH+1) GOSUB *BS:RETURN
2440 *I.P:IG(P)=IT(P):IT(P)=0:F2(P)=0:GOSUB *VI
2450     FOR C=0 TO 1:GOSUB 2110:LINE(P*583+10,6)-STEP(32,32),0,BF:NEXT C
2460     GOSUB *MV:RETURN
2470 *FY :F(P)=1:YP(P)=-13:RETURN
```

```
2480 '/*-------------------- CPU思考ルーチン -----------------------*/
2490 *CP:A=SGN(X(P)-X(Z)):B=SGN(90-V(P)):CA=-A*16
2500 ON -(RND<.07-(IT(P)=5) AND F(P)=0) GOSUB *FY
2510 IF IT(P)<5 THEN ON -(IT(P)<>0 AND IG(P)=0 AND B=-A) GOSUB *I.P:GOTO 2530
2520 ON -(Y(P)<255 AND Y(P)>210 AND B=-A AND IG(P)=0) GOSUB *I.P
2530 IF ABS(X(P)-X(Z))<RND*240-50 THEN CA=SGN(X(P)-X(Z))*16
2540 IF SGN(IG(P))<>1 AND RND>.7 THEN CB=A*8:GOTO 2560
2550 IF V(P)>120+RND*20 THEN CB=-8 ELSE IF V(P)<60-RND*20 THEN CB=8
2560 ON -(IG(Z)<>4 AND IG(P)<>4) GOTO 2590
2570 IF BA=0 THEN IF ABS(X(P)-MX(Z))<170 OR ABS(X(P)-MX(P))<170 THEN
                   BA=SGN(300-X(P))*16
2580 IF BA<>0 THEN CA=BA:IF IG(Z)<>4 AND IG(P)<>4 THEN BA=0
2590 ON -(RND<.9 AND M(P)<>SH+1) GOSUB *BS
2600 X(P)=X(P)+CA:IF X(P)<0 OR X(P)>608 THEN X(P)=X(P)-CA
2610 V(P)=V(P)+CB:IF V(P)<22+F1 OR V(P)>158-F1 THEN V(P)=V(P)-CB
2620 RETURN
2630 '/*----------------------- キャラクタ作成 --------------------------*/
2640 *CHR
2650 FOR I=1 TO 5:LINE(4,4)-(28,12),7,BF:LINE(6,6)-(26,10),0,BF
2660 PUT(8,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("FASBL",I+1,1)))),PSET,I+1,0
2670 GET(0,0)-(31,15),I%(0,I):CLS 2:NEXT
2680 FOR I=0 TO 1:CIRCLE(8,8),5,3+I,1,2.6:CIRCLE(8,8),7,7
2690 GET@(0,0)-(15,15),H%(0,I):CLS 2:NEXT
2700 DRAW "h16c0u16c7g16c7e6c0t4,-4":GET(0,0)-(15,15),H%(0,2):CLS 2
2710 CIRCLE(15,15),15,7,0,3.14:LINE(0,15)-STEP(30,0),7:GET(0,0)-(31,15),G%
2720 CLS 3:RETURN
2730 *INIT:GOSUB *CS:CONSOLE ,,1,1:COLOR 7:COLOR:CLS 3:GOSUB *KS:KEY 3,"go to "
2740       IF FM=0 THEN BEEP 0:END ELSE PLAY ALLOC 0:FM=0:END
2750 '/*-------------------- 動作確認機種 -----------------------------*/
2760 'PC-9801EX2  (80286/12MHz) / PC-9801DS2 (386SX/16MHz)
2770 'PC-9821V166 (MMX-Pentium/166MHz)
```

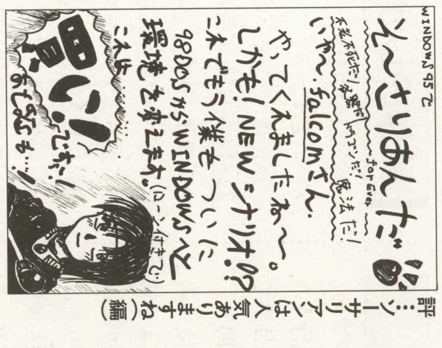
評…このゲームはとても楽しみだぞ(影)

by おーすん



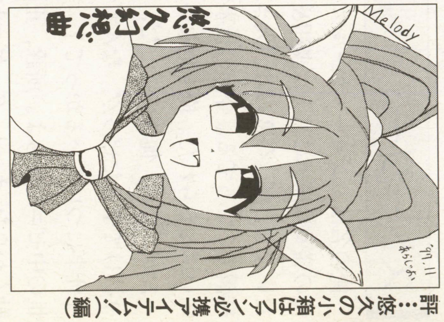
評…う…うめないで…(つぐ美)

by 鼻伏ビリヤード



評…ソーサリアンは人気ありますね(編)

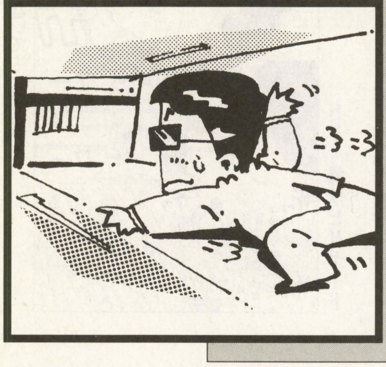
by N218



評…悠久の小箱はファン必携アイテム!(編)

by あらじお

★とても疲れます。(熊本県八代市・どどどど20歳)……【つぐ美:なんだか忙しそうなPN。…なにに疲れてるのかな? 影:その①人生,その②人間関係,とんで⑩ベーマガ読むのに。私は⑱のパソコンを壊すのに,とみた。つぐ美:どこにそんな選択肢があるのよっ!】



爆発前に脱出だ!!

DIPPER
ディッパー

伊東　哉和(20歳)

ストーリー

俺の名は，ジョー・カールス・ブブカ。俺の職業は簡単に言えば諜報&執行人みたいなものだ。今度のは，大きな仕事で結構てこずってる。今回の仕事仲間も，ずいぶんやられた。俺も危ないときもあったが，まあ，俺様のことだ，うまく切り抜けてやったぜっ!!　なんで俺がこんな仕事についているかって？　そりゃ，世の中ゼニだからよ。所詮，正義も金で動くからな。オッと，ターゲットだ!!　このターゲットを破壊すりゃ，今回の仕事とも，おさらばだ。ズビビビビー!!　さて，これが爆発する前に，抜け出すかっっっっ!!

操作のしかた

排気口の中をかいくぐって，脱出するゲームです。

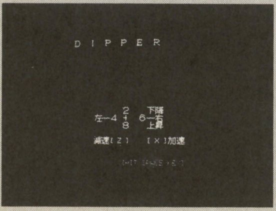
操作は，テンキーの[8][2][4][6]でなく，[2][8][4][6]で上下左右に傾きます。[X][Z]キーで加速，減速。[ESC]キーで，一時停止して，その他の進行などはスペース・キーで進みます。タイム・オーバー(つまり，爆発に巻き込まれる)や，接触によるダメージのゲーム・オーバーになる前に，各レベルを通り抜け脱出してください。

プログラムについて

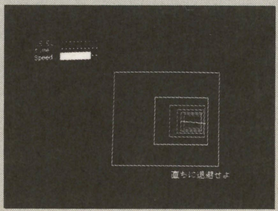
当たり判定は近くに存在している枠から計算しているので，理不尽な当たり方をするかもしれません。エンディングは40行ぐらいあるので削除したほうがいいかもしれません。枠データは上下左右にどれくらいズレてるかではなく，どれほどズレ動くかという加速度みたいなものです。もっとオモロイ・コースを作るぞ！と言う人はオーバー・フローにならぬように，枠が見えにくくならぬように改造してください。遅いと言う人は，1800行の星の表示をなくすか，2900行のWAIの値を小さくしてください。その他，スピードに関する値は自動的に変わるようにしています。あと，(KOZ)は枠の見え始める(表示し始める)奥行で，小さくしてください。結構スピードUPさせたんですけど，25MHzあれば文句なしだが，

《第1表》変数表

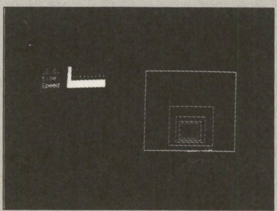
変数	内容
WAI	ウエイト
D	移動距離用
KC	次の枠までの距離
AKC	次のレベル迄の距離
HA	速さ(Speed)
X( ),Y( ),Z( )	枠の位置
JX,JY	当たったときのズレ修正用
LX( ),LY( )	枠の加速度みたいなもの
LLX,LLY	枠の速度みたいなもの
RX,RY	枠の位置みたいなもの
KKK,KKY	自機の移動による総ズレ
KX,KY	自機の速度
IX,IY	自機によるズレ
MX( ),MY( ),MX1( ),MY1( ),	枠の表示画面用の座標
PX,PY,SX,SY	衝突判定用または枠の表示画面用の一時的な座標
STX( ),STY( )	星の座標
MITX,MITY	見た目をずらして迫力ある画面に
HX,HY	自機の画面上の座標(中心)
WX( ),WY( )	自機表示座標(三角形)
BX,BY	640＊400ドット
DX,DY	(0,0)の座標を画面中心にもってくる
NSI	存在しない枠の仮番号
TI	Time
TF	メッセージの番号
MT( )	メッセージの時間
ME$( )	メッセージの言葉
MK	メッセージの数
A	移動距離
LV	レベル
LM	最大レベル
EF	エンディングフラグ
KOZ	枠の見える奥行
CC,H	3D変換用
K	枠の数
K1	星の数
K2	ウエイトによる枠の変化量の割合
DAM	ダメージ
EM$	エンディングメッセージ
Fがついたら	フラグ関係
その他	その場限りのもの



◀《写真1》タイトル画面で操作を覚えよう



◀《写真2》四角の通路をイメージしよう



◀《写真3》なるべく四角形の中心を画面中央に…

★パソコンのパワーアップをしたいが，お金がない，ヒマがない。何かいい方法はないでしょうか。(青森県八戸市・西塚　務14歳)……
【影：気持ちはわかるがその年でぜいたくだぞ！今は充電期間ということにして(謎)バイトができるようになってから考えよう！】

8MHzだともうトロくさいので12MHz以上で遊んでやってください。その他，細かいところはプログラムの中に書いておきました。

苦労したこと

当たり判定がとてつもなく苦労した。自分ではかなり速くしたつもり。だから，そこそこ長いが1行当たりはそんなに長くないし，スピード感あふれるので，ぜひ，打ち込んでください。

作ったきっかけ

上下や左右によるだけでなく，上下左右全部よけるようなゲームを作りたいと思ったから。

★参考にしたもの

・入門グラフィックス　アスキー出版

CHECKER FLAG

編：ただ四角のラインをくぐってゆくだけなのになぜかはまりますね。
Dr.D：シンプル・イズ・ベストじゃの。

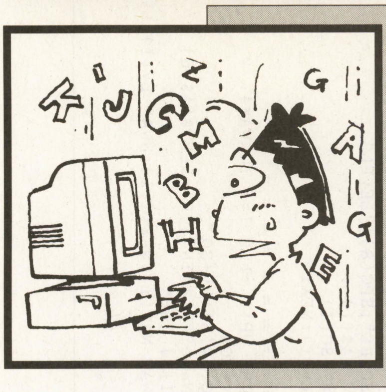
『DIPPER』のプログラム・リスト

```
1000 REM SAVE"1:SPACE8.BAS
1010 CLEAR:CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1
1020 COLOR:COLOR 7,0,0,1,1:DEFINT A,B,D-Z:CLS 3
1030 'YJX$(0)="←":YJX$(1)="→": YJY$(0)="↑":YJY$(1)="↓" 'カーブの方向用
1040 GOTO 2880 '初期設定 &タイトルへ
1050 '――――――――― メイン ・ルーチン ―――――――――――――
1060 'GOSUB *CHR:FOR W=0 TO WAI¥2:NEXT:GOTO 1060 '自機の動き確かめ
1070 D=D+HA
1080 ON -(D>KC) GOSUB *HS        ' ある程度経ったら発生(flame)させる
1090 FOR I=0 TO K  '------------------------------------------
1100  ON -(Z(I)>10) GOTO 1120
1110    NSI=I:GOTO 1160          ' 存在してない時
1120  GOSUB *HK        '変換
1130  GOSUB *MV        '背景動かす
1140  GOSUB *HJ        '表示
1150  GOSUB *HA        '判定 & 処理
1160  BEEP 1:BEEP 0
1170 NEXT I    '------------------------------------------
1180 ON (JX=0)*(JY=0) GOTO 1200     '当たった時の処理
1190  GOSUB *ZURA
1200 GOSUB *CHR:TI=TI+1:GOSUB *TIH   '自キャラの動き    時間
1210 'LOCATE 0,5:PRINT RX;RY;LLX;LLY          ' for debug
1220 ON -(MT(TF+1)*100>TI) GOTO 1250         'メッセージ
1230  ON -(TI>4999) GOTO *OVER
1240  COLOR 6:TF=TF+1:LOCATE 35,19:PRINT ME$(TF):COLOR 7
1250 GOTO 1060
1260 '―――――――― 発生 ――――――――――――――――――――――
1270 *HS
1280 'ON -(Z(NSI)>10) GOTO 1340     '表示中の枠を消さないように
1290 A=A+1:D=0:I=NSI                 'A ・・・ 次のレベルまでのうえいと
1300 ON -(A<AKC) GOTO 1340
1310  A=0:LV=LV+1:GOSUB *LVE                   'LV ・・・ LEVEL
1320  ON -(LV<LM+1) GOTO 1340                   'EF=ENDING FLAG
1330   EF=1:I=K:RETURN *CLE                     'LM ・・・ LEVEL MAX
1340 LLX=LLX+LX(LV):RX=RX+LLX  'K2<>1 の時  +LX(LV)*K2  として下さい
1350 LLY=LLY+LY(LV):RY=RY+LLY  '            +LY(LV)*K2   つまり[K2]をかける
1360 'KX=KX-SGN(KX):KY=KY-SGN(KY) '車のハンドルみたいになる
1370 X(I)=RX-KKX:Y(I)=RY+KKY      '枠の座標||RX /RY ・・・データに基づいたズレ
1380 Z(I)=KOZ                     'KKX/KKY・・・自機の移動に因る総ズレ
1390 'LOCATE 35,8:PRINT YJX$(-(LLX>0));YJY$(-(LLY>0))  'カーブの方向
1400 RETURN
1410 ' ――――――――――――変換――――――――――――――――――
1420 *HK
1430 CC=H/Z(I):Z4=Z(I)¥40:LV33=LV*3+30    '奥にある程小さく
1440 MITX=LLX*Z4¥LV33+DX:MITY=LLY*Z4¥LV33+DY '見た目をずらす
1450 X(I)=X(I)-IX:SX=X(I)*CC+MITX:PX=(X(I)+600)*CC+MITX '画面上での座標に変換
1460 Y(I)=Y(I)+IY:SY=Y(I)*CC+MITY:PY=(Y(I)+600)*CC+MITY
1470 RETURN
1480 '-----------------------------------
1490 LINE(MX(I),MY(I))-(MX1(I),MY1(I)),0,B:RETURN  '消去
1500 '―――――――――――― 表示 ――――――――――――
1510 *HJ
1520 GOSUB 1490                   '↓奥程暗い色で表現
1530 LINE(SX,SY)-(PX,PY),1-(Z(I)<180)-(Z(I)<600),B
1540 MX(I)=SX:MY(I)=SY:MX1(I)=PX:MY1(I)=PY:RETURN  '後で消す為の変数
1550 '―――――――――――― 動き ――――――――――――――――
1560 *MV                          '手前にずらす
1570 Z(I)=Z(I)-HA                 'HA・・・奥に進む速さ
1580 ON -(Z(I)>10) GOTO 1600
1590  Z(I)=1:GOSUB 1490:RETURN 1170    '自機の後ろ(目の後ろ)に来たら消す
1600 RETURN
1610 *MV.ST     '--------------星(STAR)---
1620 PRESET(STX(I),STY(I))    '黄色&オレンジを交互に表示することによって点滅
1630 STX(I)=STX(I)-((STX(I)<0)-(STX(I)>639))*639-KX*(I¥K3+1)
1640 STY(I)=STY(I)-((STY(I)<0)-(STY(I)>399))*399+KY*(I¥K3+1)
1650 PSET(STX(I),STY(I)),7-RND:RETURN
1660 '―――――――――――― 自機 ――――――――――――――――――――――――
1670 *CHR
1680 I0=INP(&HE0):I5=INP(&HE5):E1=((I5 AND 1)=0):E4=((I5 AND 4)=0)
1690 HA=HA-(E4*(HA>5)*2-E1*(HA<40)):GOSUB *SPH '速さ
1700 KX=KX-((I0 AND 64)=0)+((I0 AND 16)=0)              '加速減速
1710 KY=KY-((I0 AND  4)=0)+((INP(&HE1) AND 1)=0)
1720 IX=KX*7:IY=KY*7:KKX=KKX+IX:KKY=KKY+IY   ' line +190
1730 LINE(WX(2),WY(2))-(WX(0),WY(0)),0
1740 LINE-(WX(1),WY(1)),0:LINE-(WX(2),WY(2)),0
1750 HX=HX-KX¥15:HY=HY+KY¥15
1760 ABX=25-ABS(KX):WX(0)=HX+KX:WX(1)=HX+ABX:WX(2)=HX-ABX  '  0   自機
1770 WY(0)=HY-KY-KY:WY(1)=HY+KX:WY(2)=HY-KX                '2   1  (3角形)
1780 LINE(WX(2),WY(2))-(WX(0),WY(0)),6
1790 LINE-(WX(1),WY(1)),6:LINE-(WX(2),WY(2)),6   ',7
1800 FOR I=0 TO K1:GOSUB *MV.ST:NEXT  '←この行省略するとスピードアップ(star)
1810 ON -((INP(&HE9) AND 128)=0) GOSUB *PAU  'Push [ESC] key!!
1820 RETURN
1830 '―――――――――――― 判定 & 処理 ――――――――――――
1840 *HA
1850 ON -(Z(I)>KC) GOTO 1950
1860 SX=X(I)*.64+DX:SY=Y(I)*.64+DY:PX=SX+384:PY=SY+384
1870 ON (SX<HX)*(PX>HX)*(SY<HY)*(PY>HY) GOTO 1950   ' ←ダメージか
1880 PSX=(PX+SX)¥2:KX=KX+SGN(PSX-HX):IX=KX*7          '自機を内側に
1890 PSY=(PY+SY)¥2:KY=KY-SGN(PSY-HY):IY=KY*7          ' 加速
1900 HA=HA*.8:DAM=DAM+1:GOSUB *DAMI
1910 JX=JX+PSX-HX-((HX>PX-1)-(HX<SX+1))*(PX-SX)¥2     '枠からはみ出た分を戻す
1920 JY=JY+PSY-HY-((HY>PY-1)-(HY<SY+1))*(PY-SY)¥2
1930 FOR WWW=0 TO WAI¥10:BEEP 1:COLOR=(0,&HF0):NEXT:BEEP 0:COLOR=(0,0)'画面効果
1940 ON -(DAM>99) GOTO *OVER
1950 RETURN
1960 '―――――――――――― 各 ルーチン ――――――――――――
1970 *DAMI:COLOR 2:LOCATE 0,0
1980 PRINT "Damage ";STRING$(DAM¥10,"■");STRING$(10-DAM¥10,"・");:COLOR 7:RETURN
1990 *LVE :COLOR 4:LOCATE 0,1
2000 PRINT "LEVEL  ";STRING$(LV¥4  ,"■");STRING$(10-LV¥4  ,"・");:COLOR 7:RETURN
2010 *TIH :COLOR 6:LOCATE 0,2
2020 PRINT "time   ";STRING$(TI¥500,"■");STRING$(10-TI¥500,"・");:COLOR 7:RETURN
2030 *SPH :COLOR 5:LOCATE 0,3
2040 PRINT "Speed  ";STRING$(HA¥4  ,"■");STRING$(10-HA¥4  ,"・");:COLOR 7:RETURN
2050 '-----------------------------------
2060 *ZURA
2070 FOR II=0 TO K
2080  ON -(Z(II)<10) GOTO 2100         '画面上に既に出ている物だけずらす
2090   X(II)=X(II)-JX:Y(II)=Y(II)-JY
2100 NEXT
2110 KKX=KKX+JX:KKY=KKY-JY:JX=0:JY=0     'これから出てくる方の座標をずらす
2120 RETURN
```


★11月号のDOS/V製作最高でした。特に，えなりかずき君のカメラ目線が。（千葉県君津市・しるばい19歳）……【編：DOS/V製作はおかげさまで大好評です。えなりかずき君は，なんと言ってもカメラ慣れしてますからね，目のつけどころが違いますよ。…？違うか。】

```
2130 '------------------------------
2140 *OVER
2150 COLOR 0:LOCATE 14,12:PRINT "GAME　OVER!!"
2160 FOR IR=0 TO &HF0 STEP &H10
2170  BEEP 1:COLOR=(0,IR):BEEP 0:FOR W=0 TO WAI*5:NEXT
2180 NEXT IR
2190 IF INP(&HE9)=191 THEN RUN ELSE 2190
2200 '------------------------------
2210 *PAU               'はいっ！　ぽーずっ        [ESC] key
2220 WHILE INP(&HE9)<>255:WEND
2230 WHILE (INP(&HE9) AND 128)<>0:WEND
2240 WHILE (INP(&HE9) AND 128)=0:WEND:RETURN
2250 '―――――――――――― ENDING ――――――――――――――――――――
2260 *CLE                        '長いので削除してもいい
2270 CLS 3:EF=0:KKX=0:KKY=0
2280 FOR EN=0 TO 140-HA:FOR I=0 TO K
2290  ON -(Z(I)=1) GOTO 2340
2300  GOSUB *HK:GOSUB *HJ
2310  Z(I)=Z(I)-HA
2320  FOR W=0 TO WAI:NEXT
2330  IF Z(I)<10 THEN Z(I)=1:GOSUB 1490
2340 NEXT I,EN
2350 CLS 2  '------------------------------
2360 FOR C=0 TO &HFFF STEP &H111
2370  COLOR=(0,C):FOR W=0 TO WAI*9:NEXT
2380 NEXT C
2390 FOR W=0 TO WAI:FOR WW=0 TO 40:NEXT WW,W:COLOR
2400 '------------------------------
2410 FOR I=0 TO K:X(I)=-1:NEXT:HA=10
2420 RESTORE *ED
2430 FOR I=0 TO 13:READ EM$(I):NEXT
2440 A=0:B=1:C=0:FF=1:LLX=0:LLY=0:IX=0:IY=0
2450 '---------------
2460 D=D+1:IF D>10 THEN COLOR=(6,-&HFFF*(D>20)):D=-D*(D<23)
2470 FOR I=0 TO K
2480  IF Z(I)<10 THEN Z(I)=1:GOTO 2500
2490  GOSUB *HK
2500  IF Z(I)=1 THEN GOSUB *EHS
2510  PSET(MX(I),MY(I)),0:PSET(MX1(I),MY1(I)),0
2520  PSET(SX,SY),7-RND  :PSET(PX,PY),7-RND
2530  MX(I)=SX:MY(I)=SY:MX1(I)=PX:MY1(I)=PY
2540  Z(I)=Z(I)-HA
2550  EF=0:IF INP(&HE9)=191 THEN I=K:EF=1
2560 NEXT '------------------------------
2570 A=A+FF:ON 1-(A>7-(C>11)*15) GOTO 2620,2580
2580 BEEP 1:A=0:IF B=0 THEN LOCATE 26,17:PRINT SPC(34):GOTO 2600
2590 LOCATE 26+B*2,17:PRINT KNJ$("1B4B")+KMID$(EM$(C),B+1,1)+KNJ$("1B48")
2600 B=B+1:IF B>KLEN(EM$(C))-2 THEN B=0:C=C+1:A=-40
2610 FF=-(C<14):BEEP 0
2620 IF EF=0 THEN 2460
2630 IF INP(&HE9)=191 THEN 2630 ELSE RUN
2640 '------------------------------------------------------------
2650 *EHS
2660 X(I)=RND*1240-640:Y(I)=RND*800-400
2670 Z(I)=KOZ+INT(RND*10)*50:RETURN      '此処までエンディング
2680 *TIT'―――――――――― TITLE ――――――――――――――
2690 LOCATE  7, 5:PRINT "D　I　P　P　E　R":COLOR 2
2700 LOCATE 13,12:PRINT "操作方法               ":COLOR 7
2710 LOCATE 13,14:PRINT "        2     下降      "
2720 LOCATE 13,15:PRINT "左―4  +   6―右        "
2730 LOCATE 13,16:PRINT "        8     上昇      "
2740 LOCATE 13,18:PRINT "減速[ Z ]     [ X ]加速":COLOR 4
2750 LOCATE 20,21:PRINT "[HIT SPACE KEY]       ":COLOR 7
2760 WHILE INP(&HE9)=191:BEEP 1:FOR W=0 TO WAI¥2:NEXT:WEND:BEEP 0
2770 PSET(RND*640,0),7-RND:ROLL -1
2780 IF INP(&HE9)<>191 THEN 2770 ELSE RETURN
2790 '――――――――――― 初期設定 ――――――――――――――
2800 *RE
2810 DIM LX(LM),LY(LM)
2820 RESTORE 3210
2830 FOR I=1 TO LM           '各レベルでのデータ
2840  READ LX(I),LY(I)
2850 NEXT
2860 RETURN
2870 '------------------------------
2880 GOSUB *TIT                 '16 MHz  WAI=1076  / 25 MHz WAI=2184
2890 CLS 3:WAI=2184             ' 8 MHz  WAI= 342    12 MHz以上推奨
2900 K=WAI¥210:MK=15:K1=K*.7:K2=10¥K:K3=K1*.6 'K1 がマイナスにならぬように
2910 '------------------------------
2920 DIM X(K),Y(K),Z(K+1),MX(K),MY(K),EM$(13),STX(K1),STY(K1)
2930 DIM MX1(K),MY1(K),ME$(MK),MT(MK+1)
2940 RESTORE
2950 FOR I=0 TO MK:READ ME$(I):NEXT
2960 FOR I=0 TO MK+1:READ MT(I):NEXT
2970 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2))+VAL(MID$(DATE$,7,2))
2980 COLOR=(1,&H60A):COLOR=(2,&H80D):COLOR=(3,&HA0F):COLOR=(6,&HBE9)
2990 HA=1:H=32:KOZ=H*26
3000 BX=639:BY=399                   '640 * 400 mode
3010 DX=BX/2:DY=BY/2                 '画面中央に位置させる
3020 KKX=300:KKY=-300'KX=0:KY=0
3030 KC=KOZ¥K:AKC=3800¥KC:TF=-1      'H･･･奥行きの割合    TF･･･Message Time フラグ
3040 LV=1:LM=40'DAM=0:EF=0           'KC･･･タイミングの大きさ
3050 HX=BX/2:HY=BY/2                 '自機の表示座標
3060 FOR I=0 TO K
3070  X(I)=-KKX:Y(I)=KKY:Z(I)=(KOZ¥K)*I:IF I>K1 THEN 3090
3080  STX(I)=(640¥K1)*I+RND*(640¥(I+1)):STY(I)=RND*400
3090 NEXT
3100 OUT &H3FDB,32:OUT &H3FDB,78    'beep
3110 GOSUB *RE:GOSUB *DAMI:GOSUB *LVE:GOTO 1060
3120 '―――――――――― メッセージ ――――――――――――――
3130 DATA "破壊完了","直ちに退避せよ","               ","爆発発生"
3140 DATA "爆風に巻き込まれる前に","急いで脱出せよ         ","          "
3150 DATA "HURRY　UP","              ","緊急事態","            "
3160 DATA "爆風がきてるぞーっ","巻き込まれる～","あーあーーっ","プチッ・・・・"
3170 DATA "          "
3180 DATA 1,2,3,16,17,18,23,27,30,35,38,40,42,44,46,49,50
3190 '═════════ 面データ ═════════════════
3200 '═══ X1   Y1:  X2   Y2: X3   Y3:  X4   Y4:  X5   Y5  LEVEL
3210 DATA  1,   0,  -2,   0,  0,   1,   0,  -2,   2,  -1  ' 1- 5
3220 DATA -1,   2,  -2,  -1,  0,   2,   2,   0,   1,   1  ' 6-10
3230 DATA -1,  -2,  -1,  -1, -1,   1,   2,   0,   2,   1  '11-15
3240 DATA  1,  -3,  -3,  -1, -1,   0,   1,   1,   2,   2  '16-20
3250 DATA -3,  -3,   4,   3,  3,  -4,  -4,   3,  -5,   5  '21-25
3260 DATA -6,  -3,   3,  -7,  5,   7,  -6,   5,   7,  -6  '26-30
3270 DATA  8,  -3,  -5,   8,  2,  -4,   3,   2, - 4, - 4  '31-35
3280 DATA -7,   6,   4,  -3,  3,  -2,  -6,  -2,  -2,   5  '36-40
3290 '――――――――――― えんでぃんぐ ――――――――――――――
3300 *ED                                        'ここは全部全画で
3310 DATA "Congraturations!","                              "
3320 DATA "貴方の任務は終わった。","これで正義は滅び行くだろう"
3330 DATA "長眼スイッチを押し、","あなたはホッと息をつくと"
3340 DATA "今までのことを思い出し","過去の戦友に祈りを捧げた。"
3350 DATA "さらにゼニを稼ぐために","いっちょやったるかっっっ！！"
3360 DATA "と思いながら知らずのうちに","深い眠りに落ちた・・・・・"
3370 DATA "--- THE END ---","                   "
3380 '------------------------------------------------------------
3390 '  --- D  I  P  P  E  R  ---      (Ver 8.51)
3400 '
3410 '     PC9801BX2/U2 25MHz N88-日本語BASIC(86)(Ver6.1) DISK-BASIC
3420 '     '97/10/24
3430 '                                  Presented by  伊東哉和 (TKI soft)
3440 '
3450 '------------------------------------------------------------
3460 A$=TIME$:WHILE A$=TIME$:WEND:A$=TIME$:WHILE A$=TIME$:WAI=WAI+1:WEND
3470 PRINT "WAI=";WAI:END '2900行の  はこの値を採用している
```

★11月号のOFに初めて載りました。でも，僕の年齢は11歳ではありません！影さん！しっかりしてよー！（大阪府交野市・**佐藤晋也12歳**）……【**影**：どうも最近疲れていて，申し訳ない。**編**：愛読者カードはペンとかで記入してくださいね。鉛筆だとかすれたりするので。】



タイピング練習ゲーム

アルファベットSHOT(ショット)

サービィ(14歳)

内容

落下してくるアルファベットを撃ち落とす，タイピング練習ゲームです。初心者から上級者まで楽しめます。

モード説明

1. **ノーマルモード**……ごく普通のモードです。スコアを競います。
2. **チャレンジモード**…いつまでも終わりません。練習などに最適です。
3. **ランキングモード**…スコアランキングを表示します。
4. **終了** …………ゲームを終了します。

この画面でLVの選択もできます。

操作方法

モードを選択するときは，カーソル・キーでカーソルの上下，スペース・キーで決定します。このとき，「LEVEL」や「SPEED」のところにカーソルを合わせて，カーソル・キーの左右で数値の調整ができます。

LEVELは画面上に表示されるアルファベットの数，SPEEDは落下スピードの設定をします。

遊びかた

画面の上から落下してくるアルファベットは，そのキーを押すと破壊できます。破壊したときの爆風でまわりのアルファベットを破壊することもでき，ボーナス点が入ります。間違ってキーを押すと，残りタイムが減ります。

下まで落ちてしまうと，タイムがかなり減ります。タイムが0になると終了です。それから同じ文字が出てくる場合がありますが，バグではないです。

プログラムについて

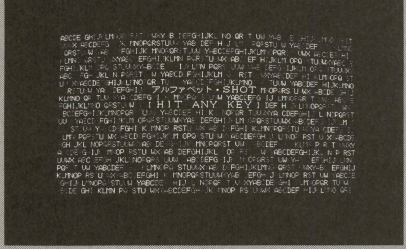
オールBASICです。

かなり短くしたつもりですが，汚いので打ち間違いに注意してください。PC9801nS/A33MHzで作りました。

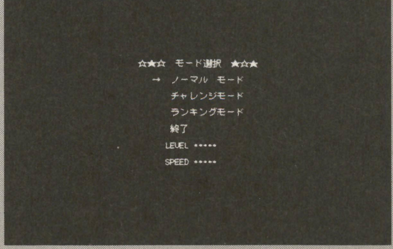
遅い機種ではウェイトやSPEEDを調節

《第1表》変数表

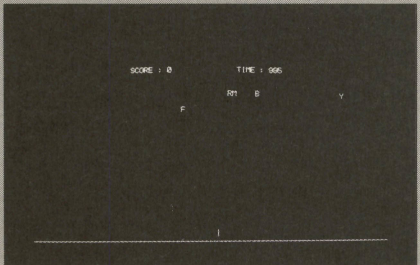
WA	ウェイト
SP( )	落下スピード
LV	落下数
TM	タイム
SC	スコア
X( ),Y( )	文字座標
AL$( )	アルファベットの種類
HK	爆発半径



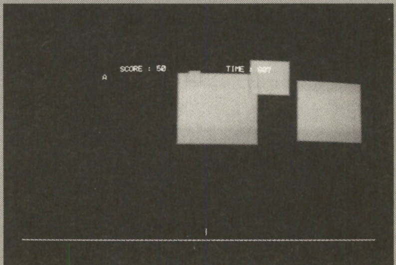
◀《写真1》アルファベットでいっぱいのタイトル



◀《写真2》モードは三つ選べるぞ



▶《写真3》上から降ってくる文字を撃ちまくれ!



▶《写真4》当たるとまわりをまき込んで誘爆するぞ

★各コーナーの筆者に直接手紙を送ることは可能ですか？(香川県丸亀市・**高塚将之16歳**)……【**つぐ美**：…筆者の住所は教えないことになっています。直接にはダメですけど…「ベーマガ編集部・各コーナー・筆者」宛に手紙を送ってもらえれば，編集部経由でお送りしますよ。】

してください。

その他

最初にする前に，RUN＊CLとしてください。ファイルを作成します。ノーマルやチャレンジでは［ESC］キーを押すと強制終了できます。

それと，通常の爆発は四角ですが，［ESC］キーを押しながらRUNすると，丸い爆発になります。試してみてください。

参考にしたもの

・ベーマガ'96年10月号 ALPHABETTER

CHECKER FLAG

編：爆発するというアイデアは良かったんですが，そのおかげで少し簡単になっちゃいましたね。

Dr.D：ミスタッチでは大きなペナルティでもつけなければゲーム性は増さないのでは？

『アルファベットSHOT』のプログラム・リスト

```
10 '===初期設定=====================
20 CLEAR:SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,0,2:WIDTH 80,25
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)+LEFT$(TIME$,2))
40 '===変数設定=====================
50 DIM AL$(28):WA=3500:C=1:M=1:LV=5:HK=75:SG=5:MB=-(INP(&HE9)=127)
60 READ A$:FOR I=1 TO 28:AL$(I)=MID$(A$,I,1):NEXT
70 DATA "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ* "
80 '===タイトル=====================
90 CLS 3:FOR J=2 TO 22:FOR I=5 TO 74:LOCATE I,J:PRINT AL$(C)
100 C=C+1:COLOR RND*5+1:C=C+(C=26)*25:NEXT I,J:COLOR 7
110 LOCATE 26,9: PRINT " アルファベット・SHOT "
120 LOCATE 25,11:PRINT " [ HIT  ANY  KEY ] ":GOSUB *KN
130 CLS 3:FOR I=1 TO WA*10:NEXT:I$="":GOSUB *LOA:SP=SG
140 '===モード選択===================
150 LOCATE 27,6    :PRINT "☆★☆  モード選択  ★☆★"
160 LOCATE 34,8    :PRINT "ノーマル  モード"
170 LOCATE 34,10   :PRINT "チャレンジモード"
180 LOCATE 34,12   :PRINT "ランキングモード"
190 LOCATE 34,14   :PRINT "終了          "
200 LOCATE 30,6+M*2:PRINT "→"
210 LOCATE 33,16   :PRINT "LEVEL ";STRING$(LV,"*");SPC(10)
220 LOCATE 33,18   :PRINT "SPEED ";STRING$(SP,"*");SPC(10)
230 WHILE I$="":I$=INKEY$:WEND:F=M:SG=SP:SD=LV
240 M=M+((I$=CHR$(&H1E) AND M>1)-(I$=CHR$(&H1F) AND M<6))
250 IF F<>M THEN BEEP:LOCATE 30,6+F*2:PRINT "  "
260 LV=LV+(-(I$=CHR$(&H1C) AND M=5)+(I$=CHR$(&H1D) AND M=5))
270 IF LV<1 THEN LV=9 ELSE IF LV>9 THEN LV=1
280 SP=SP+(-(I$=CHR$(&H1C) AND M=6)+(I$=CHR$(&H1D) AND M=6))
290 IF SP<1 THEN SP=9 ELSE IF SP>9 THEN SP=1
300 IF I$=" "  AND M<5 THEN CLS:ON M GOTO *ST,*ST,*RA:END
310 FOR I=1 TO WA*3:NEXT:I$="":WHILE INKEY$<>"":WEND:GOTO 200
320 '===キー入力待ち=================
330 *KN:WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND:RETURN
340 '===スタート=====================
350 *ST:TM=1000:SC=0:GZ=0:TT=0:IF SP=9 AND LV=9 THEN SP=5 ELSE SP=90/SG
360 FOR I=3 TO 1 STEP -1:LOCATE 40,10:PRINT I:BEEP
370 FOR J=1 TO WA*9:NEXT J,I:CLS:BEEP
380 LOCATE 0,22 :PRINT STRING$(79,"-")
390 LOCATE 40,21:PRINT "|"
400 '===MAIN=========================
410 GOSUB *TIME:GOSUB *GAMEN:GOSUB *AL:GOSUB *KEYN:GOTO 410
420 '===TIME=========================
430 *TIME:TT=TT+1:IF TT=15 AND M<>2 THEN TM=TM-1:TT=0:IF TM<1 THEN *ENDF
440 RETURN
450 '===画面表示=====================
460 *GAMEN:IF M<>2 THEN LOCATE 45            ,1:PRINT "TIME :";TM
470                     LOCATE 22+(-(M=2)*12),1:PRINT "SCORE :";SC
480 RETURN
490 '===落下=========================
500 *AL:ON -(SD>GZ) GOTO *SK
510 FOR I=1 TO SD:ON -(BOMB(I)=1) GOTO *BOMB
520 LOCATE X(I),Y(I):PRINT " ":T(I)=T(I)+1
530 IF T(I)>=SP(I) THEN T(I)=0:Y(I)=Y(I)+1:TF=1:ON -(Y(I)>20) GOTO *IR
540 TF=0:LOCATE X(I),Y(I):PRINT AL$(S(I))
550 BOMB(I)=-(POINT(X(I)*8+4,Y(I)*16+8)<>0):SC=SC+BOMB(I)*10
560 NEXT:RETURN
570 '===作成=========================
580 *SK:GZ=GZ+1:H=GZ:GOSUB *SS
590 GOTO 500
600 *SS:X(H)=RND*80:Y(H)=2:S(H)=INT(RND*26+1)
610 SP(H)=SP*(INT(RND*2+1)):T(H)=0:BOMB(H)=0:BO(H)=0
620 RETURN
630 *IR:H=I:GOSUB *SS
640 IF TF=1 THEN TF=0:TM=TM-50
650 GOTO 560
660 '===爆発=========================
670 *BOMB:A=X(I)*8+4:B=Y(I)*16+8:LOCATE X(I),Y(I):PRINT " "
680 IF MB=0 THEN LINE(A-BO(I),B-BO(I))-(A+BO(I),B+BO(I)),10,BF,2 ELSE
              CIRCLE(A,B),BO(I),10,,,,F,2
690 BEEP 1:BEEP 0:BO(I)=BO(I)+2
700 IF BO(I)>HK THEN LINE(A-HK,B-HK)-(A+HK,B+HK),0,BF:SC=SC+10:GOTO *IR
710 GOTO 560
720 '===キー入力=====================
730 *KEYN:I$=INKEY$:ON -(I$="") GOTO 770
740 ON -(I$=CHR$(&H1B)) GOTO 130
750 FOR I=1 TO SD:IF I$=AL$(S(I)) THEN FR=I
760 NEXT:I$="":IF FR=0 THEN TM=TM-25
           ELSE BEEP:BOMB(FR)=1:LINE(320,336)-(X(FR)*8,Y(FR)*16),6:
                             LINE(320,336)-(X(FR)*8,Y(FR)*16),0:FR=0
770 RETURN
780 '===ファイル=====================
790 *SAV:OPEN "ALSH" FOR OUTPUT AS #1:FOR I=1 TO 5
800 WRITE #1,NA$(I),SC(I),LV(I):NEXT:CLOSE:RETURN
810 *LOA:OPEN "ALSH" FOR INPUT AS #1:FOR I=1 TO 5
820 INPUT #1,NA$(I),SC(I),LV(I):NEXT:CLOSE:RETURN
830 *CL:FOR I=5 TO 1 STEP -1:NA$(I)="------"
840 SC(I)=1000/I:LV(I)=0:NEXT:GOSUB *SAV:RUN
850 '===ランキング===================
860 *RA:CLS 3:FOR I=1 TO 2:FOR J=4+I TO 20-I:LOCATE 20+I,J
870 PRINT STRING$(40-I*2,AL$(26+I)):NEXT J,I
880 LOCATE 35,5:PRINT " RANKING "
890 LOCATE 26,7:PRINT " NAME";SPC(7);"SCORE";SPC(8);"LEVEL"
900 FOR I=1 TO 5:LOCATE 25,7+I*2:PRINT NA$(I)
910 LOCATE 37,7+I*2:PRINT USING "#####";SC(I)
920 LOCATE 51,7+I*2:PRINT USING "##";LV(I):NEXT
930 GOSUB *KN:GOTO 130
940 '===ゲーム終了===================
950 *ENDF:BEEP 1:LOCATE 36,9:PRINT "TIME UP!!":FOR I=1 TO WA*4
960 NEXT:BEEP 0:GOSUB *KN:CLS 3:GOSUB *LOA
970 IF SC<SC(5) THEN *RA ELSE SC(6)=SC:LV(6)=LV+SG
980 LOCATE 25,10:INPUT "What you are Name? ",A$:NA$(6)=LEFT$(A$,6)
990 FOR I=5 TO 1 STEP -1:IF SC(I)<SC(I+1) THEN
              SWAP SC(I),SC(I+1):SWAP NA$(I),NA$(I+1):SWAP LV(I),LV(I+1)
1000 NEXT:GOSUB *SAV:GOTO *RA
```


★げんきでちゅうを早くやりたい。予想だと10万ボルトを振動パックで体感でトレビアン。（神奈川県平塚市・**多治見　亮18歳**）……【**編**：ど，どのへんがトレビアンなんでしょうか（汗）。**影**：フッ……編さんわからないのか？だめだなぁ，それじゃ。**編**：…むっ。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用

ビープ音で好きな高さの音が出せる

ビープでピアノ

TKI(19歳)

楽しみかた

BEEP音で色々な音を出そうというものです。

オクターブ(8ぐらいがいい)を入れてから画面の鍵盤に表示されているアルファベットを押してください。そうすると音が鳴ります。

プログラムについて

特に難しいことはしていません。プログラムの後半は少し削除できます。OUT命令を使っているので，そこを打ち込むときは，気をつけてください。

《第1表》変数表

KEN$	鍵盤
IP	鍵盤の場所
P	音
OCT	オクターブ
F	周波数

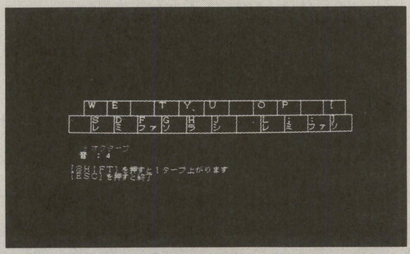
★参考文献

・絵本のCG　サイエンス社

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう～beepの周波数を変えて音の高さを調整するのじゃな。なかなか実用的で良い作品じゃ。

▲《写真1》オクターブの初期値を決めよう



▲《写真2》SHIFTキーと組み合わせて上の音を…

評…やはり言う人間を選ぶ言葉だな(影)

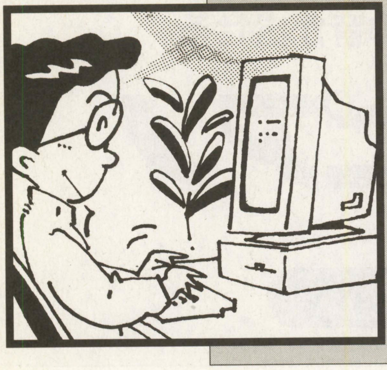
by 邪道坊や

『ビープでピアノ』のプログラム・リスト

```
1000 REM SAVE"BPIANO.BAS
1010 '────────────────────────────
1020 '    ビープでピアノ              H9/6/10      (1997)
1030 '                 N88-日本語BASIC(86)(Ver6.1) DISK-BASIC 25MHz
1040 '                                          PC9801-BX2/U2 32bit
1050 '                         PROGRAMED by 伊東哉和
1060 '────────  初期設定  ──────────────────
1070 CLEAR:'OUT &H3FDB,0       '音がおかしい時
1080 WIDTH 80,25:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,1:SCREEN 3,0,0,1
1090 FREQ=2.4576E+06 '=2457600･･･5/10/12/20MHz¦¦¦199800･･･8/16MHz
1100 INPUT "オクターブは( - 8 - ) :",OCT
1110 IF INP(&HE8) AND  32 THEN ELSE PRINT "カナを解除して下さい":GOTO 1110
1120 IF INP(&HEA) AND 128 THEN ELSE PRINT "CAPSを解除して下さい":GOTO 1120
1130 CLS:GOSUB *HYO
1140 KEN$="awsedftgyhujkolp;:[]AWSEDFTGYHUJKOLP+*{}"
1150 '────────  メイン  ──────────────────
1160 WHILE K$<>CHR$(27)  'ESC key
1170  K$=INKEY$:WHILE K$="":K$=INKEY$:WEND
1180  IP=INSTR(KEN$,K$)
1190  IF IP>=21 THEN IP=IP-20+12
1200  IF IP=0 THEN 1240
1210   P=IP-1:GOSUB *OTO:COLOR 7:LOCATE 3,20:PRINT "音 :";P
1220   COLOR 4:LOCATE 3,19:PRINT OCT-((INP(&HE8) AND 64)=0);"オクターブ"
1230   BEEP 1
1232   FOR W=0 TO 5000:NEXT:IF INKEY$=K$ THEN 1232
1235   BEEP 0
1240 WEND
1250 F=2000:GOSUB *SET.:COLOR 7,0,0,1:CLEAR:CLS 3
1260 END
1270 *OTO         '周波数      ──────────────────
1280  F=2^(OCT+.032+P/12):GOSUB *SET.
1290  RETURN
1300 *SET.        '音のセット ──────────────────
1310  N=INT(FREQ/F):N1=INT(N/256):N2=INT(N-N1*256)
1320  OUT &H3FDB,N2:OUT &H3FDB,N1
1330 RETURN
1340 *HYO         '画面の表示 ──────────────────
1350 FOR Y=0 TO 2:READ A$
1360  FOR X=0 TO 11-(Y=2)*11:K$=AKCNV$(MID$(A$,X+1,1))
1370   LOCATE X*(6+(Y=2)*3)+(Y=0 AND X<>0),13+Y*2+(Y=2):PRINT K$
1380  NEXT X
1390 NEXT Y
1400 LINE(0,238)-(574,238),7:LINE(0,276)-(574,276),7
1410 LINE(32,206)-(560,206),7
1420 FOR X=0 TO 11
1430  LINE(31+X*48,206)-(31+X*48,238),7
1440 NEXT
1450 FOR X=0 TO 12
1460  LINE(X*48+(X<>0)*2,238)-(X*48+(X<>0)*2,276),7
1470 NEXT
1480 COLOR@(0,15)-(3,16),2:COLOR@(42,15)-(45,16),2
1490 COLOR 2:LOCATE 13, 6:PRINT "ビープ で ピ ア ノ ！"
1500 COLOR 6:LOCATE  0,22:PRINT "［ＳＨＩＦＴ］を押すと１ターブ上がります"
1510         LOCATE  0,23:PRINT "［ＥＳＣ］を押すと終了"
1520 RETURN
1530 DATA " WE TYU OP [","ASDFGHJKL;:]","ﾄﾞﾚ ﾐ ﾌｧｿ ﾗ ｼ ﾄﾞﾚ ﾐ ﾌｧｿ"
```

★影さん以外の人に聞きたいのですが…。パソコン買う，レンタルする，そして作る！　どれがいいのでしょうか？(愛知県知多郡・小中章雄15歳)……【影：あえて私が答えよう。「見るだけでガマンする」！編：そんなことだから，嫌われるんですよ，影さん。】

X1シリーズ(CZ-8FB01 V2.0)用



これでブラインドタッチができるぞ

BLA BLA（ブラ ブラ）

森　敬雄(23歳)

X，X1がベーマガに載ってない!!と言うことは，世界中のあらゆる雑誌に……！

内容

一味違うブラインド・タッチ練習用プログラムです。

遊びかた

プログラムを入力してRUNしてください。残り時間内に{アト＊＊}個，入力し終えるとレベルが上がります。ミスが出ると，赤い文字で教えてくれます(A～Zまで)。

次の単語は画面，中央下の枠に出ています。これらの単語はSPELL DATAの中からランダムに選択されています。DATAの最後がENDであればいくつでもよいし，予約語である必要もないので，友達の名前や，ゲームのアイテム名でも面白いと思います。

画面の手の形で理想とされる指の位置を指示しています。参考にしてください。間違いを赤く指示するのは，かなりイケてると思います。普通気がつかないようなアイデア満載だ（と思う）。

CHECKER FLAG

Dr.D：キーボード・ブラインドタッチ練習プログラムじゃ。画面にキーボードと使う指が表示されるのがポイントじゃな。

編：このプログラムはX1独自の命令はほとんど使ってないので，少し手直しするだけで他のマシンでも動きます。トライしてみてね。とくにN88系のBASICには移植が簡単そうですね。

その他

オマケがあります，可能な限り圧縮した，A～Z早打ちゲームとテンキーもぐら叩きゲームです（ポケコンとかにかなりいいかも）。

RND命令さえなんとかすればあらゆるBASICで動くでしょう。今の若い人たちにぜひやって，改造してもらいたいです（キーボードは友達）。

やたら短いのは，キーボード・アレルギーの人にもよいでしょう。ワープロ等の入力はローマ字入力にして，AIUEOと覚えるだけでかなり早くなると思います（A～Z早打ちプログラムもイイよ）。

《第1表》変数表

M( ),N( )	指座標
X( ),Y( ),Z( )	キー位置（A-Z）とその指番号
SS	要素文字列数
LE	レベル
TI	タイム
NO	残り入力個数
LC	文字列長さ
AS$	入力文字列
O	単要素文字列長さ
SC	スコア
FA	ミス率
C	ミス・キャラクター
MT	ミス

P.S.

KCE名古屋，書類選考でおちた（昔ベーマガにも求人広告あった）。

ことごとく，プログラマー関連職は不合格だ（というわけで製造業）。

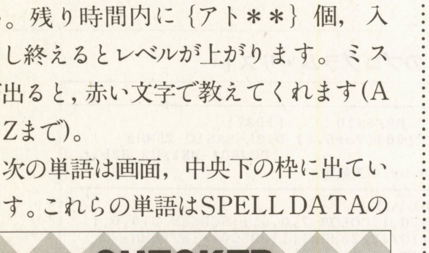
I don't know　才能ないのう？（製造業はあるかも（泣））

第2種情報処理技術者試験も合格したのに……（無駄だった…）。

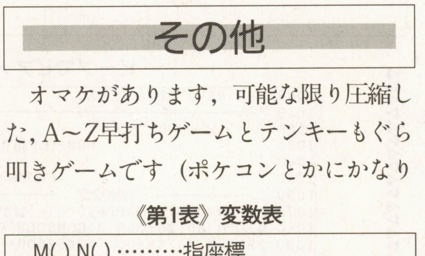
あーあ，一度プロスペックの機材で落ちゲー作りたかった（過去形）。

そういえばベーマガでも常連というほどでもなかったし，X-1しかないし。

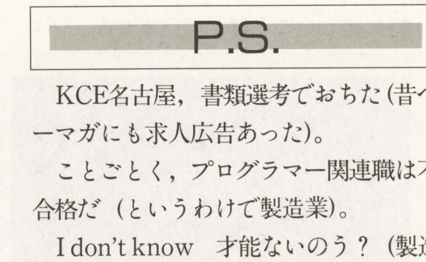
原稿料はいらない！かつて一度だけ98で作り投稿した落ちゲー載せてくれ!!……ください…何か急に年とったような…



▲《写真1》下に表示された単語を打ち込むのだ

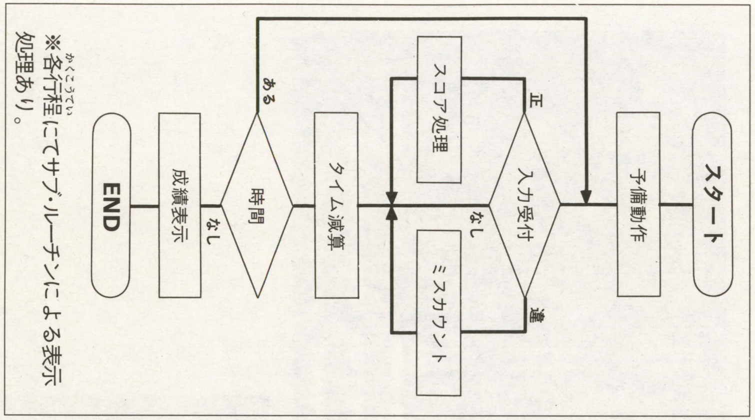


▲《写真2》キーを押す指も表示されるのがいいね



▲《写真3》最後にキーを押す速さと，ミスした割合が表示されます

★最近，知人がパソコンを購入することが多くなり，質問をよくされます。難解な用語をわかりやすく言いかえるのが楽しくて仕方がありません!!でもMS-DOSレベルの話をしても，誰もわかってくれないのがツライところ…。(滋賀県草津市・中島竜憲21歳)……【影：ウーン。】



※各行程(かくこうてい)にてサブ・ルーチンによる表示処理あり。

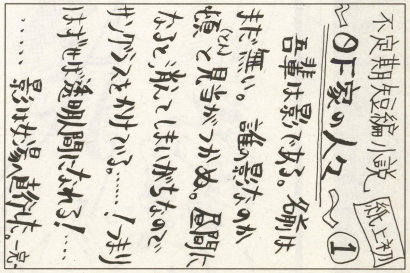
《第1図》 フローチャート

…（ここ半年）。

オレは！オレはバーチャファイターを予言した男だ！（ベーマガ'93年7月号闘技場参照）ストEXか？

『BLA BLA』のプログラム・リスト

```
10 '■■■ Blind Spell ■■■■■■■■■■■■
20 CLS:INIT:DEFINT A-Z:WIDTH 40
30 DIM M(9),N(9),X(25),Y(25),Z(25)
40 RESTORE 800:FOR A=0 TO 25:READ X(A),Y(A),Z(A),Z:NEXT
50 RESTORE 850:FOR A=0 TO 9 :READ M(A),N(A)      :NEXT
60 RESTORE 880:SS=1:WHILE A$<>"END":READ A$:SS=SS+1:WEND:SS=SS-1
70 '■■■ PRE GAME ■■■■■■■■■■
80 LE=0:NO=4+LE+LE:LT=100:TI=500+LE*INT(LT/2):TA=TI:MI=0:SC=0:AS=0:MP=0:O=0
90 RESTORE 560:FOR B=0 TO 21:READ A$:LOCATE 2,1+B:PRINT A$:NEXT:GOSUB 480
100 GOSUB 520:LOCATE 15,17:PRINT "READY ";
110 AS$="":WHILE LEN(AS$)<120
120 RESTORE 880:FOR A=1 TO INT(RND*SS):READ A$:NEXT:AS$=AS$+" "+A$
130 WEND:LC=LEN(AS$):AS$=AS$+LEFT$(AS$,14):PRINT "GO!!":BEEP
140 GOTO 180
150 '■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■
160 LOCATE 7+XA, 5+YA:PRINT CHR$(65+LA)
170 LOCATE 3+XB,14+YB:PRINT "_"
180 O=O+1:IF LC<O THEN O=1
190 GOSUB 480
200 IF MID$(AS$,O,1)=" " THEN O=O+1:GOTO 200
210 B=ASC(MID$(AS$,O,1))-65
220 '■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■
230 LOCATE 13,17:PRINT MID$(AS$,O,14)
240 LOCATE 3+M(Z(B)),14+N(Z(B)):PRINT "●":XB=M(Z(B)):YB=N(Z(B))
250 LOCATE 7+X(B),5+Y(B):CREV 1:PRINT CHR$(65+B):CREV
260 XA=X(B):YA=Y(B):LA=B
270 GOSUB 510:A$=INKEY$:ON -(A$="") GOTO 330
280 ON -(A$=CHR$(65+B) OR A$=CHR$(97+B)) GOTO 300:GOSUB 420:GOTO 270
290 '■■■ SET ■■■■■■■■■
300 SC=SC+1:NO=NO-1:ON-(NO>0) GOTO 320
310 LE=LE+1:NO=4+LE+LE:TI=TI+LT
320 GOSUB 480:GOTO 160
330 TI=TI-1:ON-(TI>=0) GOTO 270
340 '■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■
350 BEEP:ON -(SC=0) GOTO410:AS=(TA+LE*LT)/SC:FA=MI/(SC+MI)*100:COLOR 6
360 LOCATE 5,3:PRINT       "                      "
370 LOCATE 5,4:PRINT       "|    ♥ GAME  OVER ♥    |"
380 LOCATE 5,5:PRINT USING"|  AVERAGE SPEED #####  |",AS
390 LOCATE 5,6:PRINT USING"|         FAILED ##.##% |",FA
400 LOCATE 5,7:PRINT       "                      "
410 COLOR 7:GOSUB 530:GOTO 80
420 '■■■ MISS TAKE ■■■■■■■■■
430 C=ASC(A$):C=C+(C<97)*65+(C>96)*97
440 ON -(C<0 OR C>25) RETURN
450 COLOR 2:LOCATE 7+X(C),5+Y(C):PRINT CHR$(C+65)
460 COLOR 7:MI=MI+1:BEEP:GOSUB 500
470       LOCATE 7+X(C),5+Y(C):PRINT CHR$(C+65):RETURN
480 '■■■ SUB ■■■■■■■■■■■■
490 LOCATE 16,21:PRINT USING "ｱﾄ#####ｺ",NO
500 LOCATE  4, 2:PRINT USING "LEVEL:###||SCORE:####||MISS:####",LE,SC,MI
510 LOCATE 17,20:PRINT USING "時#####",TI:RETURN
520 '■■■ WAIT ■■■■■■■■■■■
530 LOCATE 13,17:PRINT "PUSH SPACE KEY"
540 WHILE INKEY$<>" ":A=RND:WEND
550 LOCATE 13,17:PRINT "                ":RETURN
560 '■■■ ANY DATAS ■■■■■■■■■■
570 DATA "                                    "
580 DATA " |          | |         | |         | "
590 DATA " |          | |         | |         | "
600 DATA "                                    "
610 DATA "                                    "
620 DATA " | | | | | | | | | | | | | | | |    "
630 DATA " | | | | | | | | | | | | | | | |    "
640 DATA " |   |Q|W|E|R|T|Y|U|I|O|P|  | | |   "
650 DATA " |                                  "
660 DATA " |    |A|S|D|F|G|H|J|K|L|  | | |    "
670 DATA " |                                  "
680 DATA " |     |Z|X|C|V|B|N|M|  | | | |     "
690 DATA "                                    "
700 DATA "        | | |                       "
710 DATA "        | | |                       "
720 DATA "                                    "
730 DATA "                                    "
740 DATA "                                    "
750 DATA "                                    "
760 DATA "                                    "
770 DATA "                                    "
780 DATA "                                    "
790 '■■■ ZAHYO & YUBI DATA ■■■■■■
800 DATA  1,5,0,A, 10,7,4,B,  6,7,3,C,  5,5,3,D,  4,3,2,E
810 DATA  7,5,3,F,  9,5,3,G, 11,5,6,H, 14,3,7,I, 13,5,6,J
820 DATA 15,5,6,K, 17,5,9,L, 14,7,6,M, 12,7,5,N, 16,3,8,O
830 DATA 18,3,9,P,  0,3,0,Q,  6,3,3,R,  3,5,1,S,  8,3,3,T
840 DATA 12,3,6,U,  8,7,4,V,  2,3,1,W,  4,7,1,X, 10,3,6,Y, 2,7,0,Z
850 '■■■ YUBI NO ICHI DATA ■■■■■
860 DATA  1,4,3,3,5,2,7,3,10,5, 23,5,26,3,28,2,30,3,32,4
870 '■■■ SPELL DATA ■■■■■■■■■
880 DATA ABS,   APSS,   ASC,   ASK, ATN, AUTO,GOSUB,GOTO,HCOPY
890 DATA BEEP,  BOOT,  CALL,CFLASH,CGEN,CHAIN,CIRCLE,CLEAR,COLOR
900 DATA DATA,DEFINT,DEFSNG,DEFSTR, DIM,EDIT,  ERROR, FAST,FILED
910 DATA END
920 '■■■ OMAKE 1 ■■■■■■■■■■■■
930 A=65:B=0:WHILE A<91:PRINT CHR$(A),B:A=A-(ASC(INKEY$)=A):B=B+1:WEND
940 '■■■ OMAKE 2 ■■■■■■■■■■■■
950 CLS:CLEAR:T=200:WHILE T>0:WHILE I=S:S=INT(RND*9)+1:WEND:FOR A=0 TO 2:LOCATE
5,A:PRINT MID$("oooooooo●oooooooo",16-S-A*3,3);:NEXT:I=VAL(INKEY$):T=T-1+(I<>S A
ND I>0)*9:H=H-(I=S):PRINT " H";H;"T";T:WEND
```



by 高田明

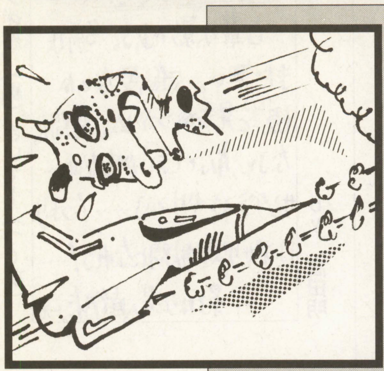
評…ハタ迷惑。（編）さいてー（つぐ美）

by ハマゴッチ

評…これは陰謀だ！私は悪くないんだっ（影）

X1

★近所の書店には「ラジオの製作」が売ってないんですけど……なぜ？（宮城県遠田郡・及川一誠14歳）……【編：それはいけない！すぐにお店の人においてもらうように言おう。影：ラ製には私も登場しているよ！つぐ美：あ，じゃあ置かないほうがいいかも…。】



高速インベーダーゲーム
Ball Alien（ボール エイリアン）

北見　英一(17歳)

はじめに

このゲームはベーマガにまだX68Kにマシン語使用のプログラムがない頃に作りましたが，サイズの関係で投稿できませんでした。しかし，91年6月号のサイレント・フォース（酒井　優）が外部関数を使用しているのを見て，この手があったかと思い，再びプログラムしました。

操作方法

キーボードとジョイスティックに対応しています。自機は左右で←→に移動します。ショットは↑，またはスペース(ジョイスティックの場合はⒶボタン)。片手でも操作することもできます。

入力方法

ドライブBにBASICの入ったディスク(作りかたは**第1図**参照)を入れてください。そうしたら**リスト1**を入力し，セーブして実行してください（このゲーム専用の環境のBASICができます)。

次に**リスト2**を入力し，セーブして実行してください（キャラクターを設定します)。

最後に**リスト3**を入力して，セーブしてください。そうしたらSYSTEMで親プロセスに戻り，BAS.BAT⏎を実行して，BASICが起動したらリスト3を実行してください。

▲《写真1》やってくるエイリアンをやっつけろ

▶《写真2》マシン後のおかげで敵の動きも高速だ

◀《写真3》残ったパワーの数だけスコアに加算されます

★MSXも入手困難なのか…ハァ…(秋田市・**水野夢絵19歳**)……【Dr.D：さがせば，けっこう見つかるような気はするんじゃが。**つぐ美**：うちにはレコーダーがなくて役に立たないMSXあるわよ。ゲームはできるんだけど，プログラムがね。電源切ると消えちゃうじゃない？】

《リスト1》『Ball Alien』の外部関数作成プログラム・リスト

```
100 /* ------------------------------------------------------ */
110 /*    B a l l   A l i e n    FNC MAKE PROGRAM            */
120 /* ------------------------------------------------------ */
130 dim int i,n,p,s,a,fp: dim str ba_fnc(42)[69]={
140 "48550000000000000000000000000004F00000000000000000000001A00000000:01AB",
150 "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000:0000",
160 "000000DE000000DE000000DE000000DE000000DE000000DE000000DE000000DE:06F0",
170 "000000400000004A000000540000000000000000000000000000000000000000:00DE",
180 "62615F6D61696E000000000004E0032003280010000000584DFA03C64BFA03DA:0884",
190 "93C970814E4F2C80206F000C286F001649EC000A3D68000C00043D6800100006:078D",
200 "3D68001400083D680018000A3D680018000C3D7C0209000E426E00164EBA02E2:05D5",
210 "4EBA003E4EBA0264720C70044E4F0800000167063D7C000300164A6E001667E0:07A0",
220 "3F3C00063F3C00FFFF0C584F225670814E4F41FA03427000316E001600084E75:0923",
230 "4EBA02B63A1508070002660 49A6E00040807000366 04DA6E00040C4500106E04:0631",
240 "3A3C00100C4501006D043A3C01003A853B4500084EBA000C4EBA00624EBA00E0:076D",
250 "4E75720247ED00104A2B00076638080700056640 48E7FFFF7202243C00080002:085A",
260 "70F04E4F7208343C008070F04E4F4CDFFFFF3685277C00C00F020002177C0001:0B52",
270 "000708C70005302E0008916B00026A04422B0007504B51C9FFB04E75224C7009:082F",
280 "45ED00283A2A00003C2A00023E1108070000 6614DA6E00060C4501006F1E4445:05B4",
290 "064501FF524760149A6E00060C4500106C0A44450645001F0887000008070001:05CF",
300 "6614DC6E00060C4600C86F1E44460646018F544760149C6E00060C4600206C0A:07DE",
310 "44460646003F08870001354500003546000232875849504A51C8FF8A4E7543ED:0925",
320 "001047FA01E27E024A290007674A3229000034290 0024EBA00B0673C48E7FFFF:0A21",
330 "7202243C0008000370F04E4F7208343C008070F04E4F4CDFFFFF42290007532A:0A5B",
340 "0004536800026A10422A0007532E000F6A063D7C00020016504951CFFFAC4A6E:079B",
350 "000C670C536E000C086D00000007605632 2D0000342D0002504B4EBA004C6746:05DC",
360 "48E7FFFF7202243C0008000170F04E4F7208343C008070F04E4F4CDFFFFF102E:0CD5",
370 "000E02400003E94806400078423500074235000F3D6E000A000C532E000E6A06:0506",
380 "3D7C000100164E757009204C45ED00284A2A00076728362A0000382A00029641:0677",
390 "9842B66B00006C16B66B00026F10B86B00046C0AB86B00066F0470FF4E755848:0A2A",
400 "504A51C8FFCC70004E7548E7FFFF43F900EB000045F900E8001A3E2E00105347:0D5B",
410 "3D4700103C07E24E47FA00CC49F900E823E23A2E00125045024 5001F3D450012:094C",
420 "0839000400E8800167F60839000400E8800166F6705D32DD51C8FFFC28B35000:0C30",
430 "29735004000435460 00C35470008DC4735460004DE47354700004CDFFFFF4E75:092E",
440 "48E7FFFF43F900EB0000705B3AD951C8FFFC4CDFFFFF4E753E3900E9A0007207:10AB",
450 "70044E4F08000003670408870002080000056704088700030800000467040887:0428",
460 "00057206700 44E4F0800000567040887000 5302E00143D4700140800000 56604:041B",
470 "08C700054E75000DFFF2000EFFF2000DFFF4000EFFF0283E623E943E38BE0000:0C5F",
480 "283E623E38BE00000000283E38BE0000000038BE000000000000000000000000:044E",
490 "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000:0000",
500 "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000:0000",
510 "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000:0000",
520 "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000:0000",
530 "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000:0000",
540 "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000:0000",
550 "0000000000000000000000000000000000000004000400040004000400040004:001C",
560 "0004000400040022000A_0000000000000000000000000000000000000000000:0000"}
570 /* ↓サイレント・フォース（酒井　優）の物を借りました
580 print "BASIC FILE  to  MACHINE LANGUAGE FILE transporter Version 1.00"
590 print "            programed 1990/11/04 by M.sakai"
600 fp=fopen("¥basic2¥ball.fnc","c"):n=0:p=0:s=0
610 print "ただいま外部関数登録ファイルを生成中です。しばらくお待ち下さい。"
620 for i=1 to 1354
630 a=val("&h"+mid$(ba_fnc(n),p*2+1,2)):fputc(a,fp):s=s+a:p=p+1
640 if p=32 then {
650   s2=val("&h"+right$(ba_fnc(n),4))
660   if s<>s2 then print n*10+140;"行のデータが間違っています。":end
670   p=0:s=0:n=n+1
680   print 42-n;chr$(13);
690       }
700 next
710 fclose(fp)
720 /* --- 環境設定 --- */
730 fp=fopen("¥no1.cnf","c")  /* コンフィグ・ファイル名
740 fw("FREE  = 64    ") /* 初期状態は１２８
```

次からはBAS.BAT⏎を実行して，リスト2,3の順に実行してください。

リスト1はW.96⏎，リスト2,3はW.64⏎とすると入力しやすいです。

プログラム

このプログラムは実行速度よりメモリ使用量を少なくすることを重視しています(このゲーム程度ではX68Kがかなり遊んでいるので)。

また，参考にしたサイレント・フォースのほうは，ループをウエイトで作っていました。この方法だとXVIみたいに速い機種では，約2倍になってしまうので，このプログラムでは垂直帰線期間を見てループをしています（これだとガタつきがほとんどない)。

音楽もマシン語(IOCSコール)で鳴らしています。

苦労した点

リストを小さくすることと，この原稿を書くことです。リストのほうは何度も最適化して今の状態にしました。また，原稿のほうは誰にも理解できるように詳しく書きました（もっと詳しく書きたいけれど，そうすると長くなるので少し省略しました)。

Aドライブにシステム・ディスク，Bドライブにフォーマットしたディスクを入れてプロンプトをBにして
B> md basic⏎
B> copy　a:¥basic¥＊.＊　¥basic¥⏎
＊Ver.1のときはこれを実行する
B> copy　a:¥basic2¥＊.＊　¥basic¥⏎
＊Ver.2のときはこれを実行する
で完成です。詳しくは，X-BASICユーザーズ・リファレンス(P27の"X-BASICのいろいろな起動")を見てください。

《第1図》BASIC専用ディスクの作りかた

最後に

本当はサイレント・フォースに対抗して横スクロールシューティングを作る予定だったのだが，ファイル・サイズが異様にでかくなったので，次回にすることにしました。

CHECKER FLAG

Dr.D：リストは少し長くなってしまったが，X68000らしいゲームに仕上がっているのう。
編：面が進むにつれて敵が堅くなっていくだけなのが残念。フォーメーション攻撃などをしてくるともっと面白いかもね。

★参考にしたもの

- BM'89年1月号「BALL ALIEN」　桐コンピュータ研究会
- BM'89年1月号「Dr.DOKUDA」　KY-2
- BM'91年6月号「サイレント・フォース」　酒井　優
- X68000ベスト・プログラミング入門　千葉憲昭　著
- X68000プログラマーズ・ハンドブック　穴倉幸則　著
- C compiler PRO-68K Ver 2.0 プログラマーズマニュアル（外部関数のところ）

★影さんをもっと大事にしてやってください(このままでは命が…)。(三重県四日市市・**ピッピくん11歳**)……【**影**：みんなこれを読んで，自分の行動を思い返してみないか？**つぐ美**：……？さぁ，特に思い当たることはなにもないけど。ねぇ？**編**：えぇ。**影**：しくしくしく。】

```
750 fw("WIDTH = 64    ") /*   〃         6 4
760 fw("BEEP  = OFF   ") /*   〃         O N
770 fw("CAPS  = OFF   ") /*   〃        O F F
780 fw("FUNC  = GRAPH ") /*
790 fw("FUNC  = MUSIC ") /*
800 fw("FUNC  = SPRITE") /*
810 fw("FUNC  = BALL  ") /* ←新しい外部関数
820 /* fw("FUNC  = AUDIO ") /*   これらの関数はこのゲームでは
830 /* fw("FUNC  = MOUSE ") /* 使用しないので登録しません。
840 /* fw("FUNC  = STICK ") /*   他のプログラムを実行するには
850 /* fw("FUNC  = IMAGE ") /* ＢＡＳＩＣを再起動して下さい。
860 fclose(fp)
870 /* --- バッチ・ファイル制作 --- */
880 fp=fopen("¥bas.bat","c")
890 fw("¥basic2¥basic/cnol.cnf")
900 fclose(fp)
910 end
920 /*
930 func fw(st;str): fwrites(st+chr$(13)+chr$(10),fp): endfunc
```

《リスト2》『Ball Alien』のキャラクター設定プログラム・リスト

```
100 /* ------------------------------------------------ */
110 /*    B a l l   A l i e n   CHR MAKE PROGRAM        */
120 /* ------------------------------------------------ */
130 screen 1,2,1,1:sp_init():int a,d,i,l,x,y
140 dim int pal(77),cc(4):dim char sp(255),f(5)
150 dim str cd(5)[52],s1[32],fd(21)[48],sd(5)[32]={
160 "010212132324565787 89:;<=>>?>@?8A", /* 自機
170 "0000B0CDCDCDCDCDCDCDCDCDCDB00000", /* レーザー
180 "0E0FGHEIJKLMNMOMOMNMLMJKEIGH0F0E", /* 爆発
190 "PQRSTU0VWXYZ[¥]^]_]`[aYbWc0d5efg", /* 敵
200 "5hijklml0n0n0o0o0000000000000000", /* 炎
210 "0p0q0@0>0@0q0p00rrMMssttssMMrr00"} /* ライフ
220 f={1,1,0,0,1,0}:cc={ 65535,63,63550,65472,1984 }:cd={
230 "0000000A000B000C00AD00BC00BD00C40BCD00D40CDE0BDEBCDF",
240 "0CDFCDEFDEFFCDDE0DEF0005005F5000004444500044555555D",
250 "04455DDD0455DDDD4455455D0DEED000CD00DC00C0000C000999",
260 "000999AA0099ABBC099A7BCD09AB77DE73EFC77EBBCDABB7997A",
270 "E999EF000AABCB00000F03FA003F2330012322000012000 1BCCC",
280 "CCDDCCCCEEEEFFFF000000000000000000000000000000000000"}
290 /*
300 print "データを展開します"
310 sp_disp(1)
320 for y=0 to 3
330  for x=0 to 7
340   sp_move(y*8+x,256+x*16,y*16,y*8+x)
350  next
360 next
370 /*
380 for y=0 to 5
390  for x=0 to 12
400   pal(y*13+x)=val("&h"+mid$(cd(y),x*4+1,4))
410  next
420 next
430 /*
440 for l=0 to 5
450  for y=0 to 15
460   s1=sd(l)
470   d= pal(s1[y*2  ]-'0') shl 16
480   d=d+pal(s1[y*2+1]-'0')
490    sp(y*16+15)=0
500   for x=0 to 7
510    a=(d shr (28-x*4)) and 15
520    sp(y*16+15-f(l)-x)=a
530    sp(y*16+        x)=a
540   next
550  next:sp_def(l+1,sp)
560 next
570 sp_pat(25,sp,0):sp_def(26,sp,0):sp_pat(0,sp)
580 sp_def(25,sp,0):sp_def(27,sp,0)
590 /*
600 for i=0 to 15:palet(i,sp_color(i,,1)):next
610 for x=0 to 4
620  GRA(x+1,x*23+1,8,3)
630  sp_color(1,cc(x),x+1)
640 next: GRA(15,24,0,0):sp_color(5,65472,15)
650 /*
660 font1() /* または font2()
670 width 64:print "終了しました
680 end
690 /*
700 func GRA(pb,c0,c1,s1): for l=0 to 7
710 sp_color(15-l,hsv(c0,c1+l*s1,31-l*3),pb): next
720 sp_color(7,1,pb)
730 endfunc
740 /*
750 func font1()
760 fd={
770 "000000000000001010101010001000 6C6C00000000",
780 "44FE444444FE4410FE12FE90FE1042A44810244A84",
790 "708850205488740030301000000018202020202018",
800 "300808080808309254381038549200101 07C101000",
810 "00000000303010000000 7C000000000000000303000",
820 "02040810204000 7CC6C6C6C6C67C1838181818183C",
830 "7CC6067CC0C6FE7CC6063C06C67C1C3C6CCCFE0C0C",
840 "FCC0C0FC06C67C7CC6C0FCC6C67CFEC6060C181818",
850 "7CC6C67CC6C67C7CC6C67E06C67C00303000303000",
860 "00303000303010 0C1830603018 0C0000FE0000FE00",
870 "30180C060C18307CC6061C300030FEFEFEFEFEFEFE",
880 "7CC6C6FEC6C6C6FCC6C6FCC6C6FC7CC6C0C0C0C67C",
890 "FCC6C6C6C6C6FCFEC0C0FCC0C0FEFEC0C0FCC0C0C0",
900 "7CC6C0CEC6C67CC6C6C6FEC6C6C67830303030 3078",
910 "1E0C0C0C0CCC78C6CCD8F0D8CCC6C0C0C0C0C0C0FE",
920 "C6EED6C6C6C6C6C6E6D6CEC6C67CC6C6C6C6C67C",
930 "FCC6C6FCC0C0C07CC6C6C6D6CA74FCC6C6FCC6C6C6",
940 "7CC6C07C06C67CFC3030303030 30C6C6C6C6C6C67C",
950 "C6C6C6C66C3810C6C6C6C6D6EE44C66C3810386CC6",
960 "C66C381010101 07E460C1830627E3E3030303030 3E",
970 "6C10FE10FE10107C0C0C0C0C0C7C10386CC6000000",
980 "00000000000 0FE000000000000000000000000000000"}
990 /*
1000 window(0,0,7,7)
1010 for n=0 to 21
1020  for l=0 to 2:wipe()
1030   for y=0 to 6
1040    d=val("&h"+mid$(fd(n),l*14+y*2+1,2))
1050    for x=0 to 7
1060     if (d and pow(2,7-x))<>0 then pset(x,y,1)
1070    next
1080   next:get(0,0,7,7,sp):sp_def(32+n*3+l,sp,0)
1090  next
1100 next
1110 endfunc
1120 /* ｆｏｎｔ１を打ち込んだ人はこれで終わりです。
1130 func font2()
1140 window(0,0,15,15)
1150 for i=32 to 95:wipe()
1160  symbol(0,0,chr$(i),1,1,1,1,0)
1170  symbol(1,0,chr$(i),1,1,1,1,0)
1180  get(0,0,15,15,sp):wipe()
1190  for y=0 to 7
1200   for x=0 to 7
1210    d=sp(y*32+x) or sp(y*32+x+16)
```


★投稿プログラムを入力中のみなさん，目を大切にしながら楽しく打ち込みましょう。（群馬県高崎市・巽　洋平18歳）……【**編**：ありがたいお言葉です。**影**：どーしても，リストは細かくなってしまうし。**編**：目が疲れたら，遠くの緑を見るといいです。森とか木とかをね。】

```
1220    pset(x,y,d)
1230   next
1240  next
1250  get(0,0,7,7,sp):sp_def(i,sp,0)
1260 next
1270 endfunc
1280 /* ---------------------------------------------------- */
1290 /*     ７５０行～１１１０行を打ち込むのが面倒な人は    */
1300 /*   ６６０行をｆｏｎｔ２（）にして、１１３０行から    */
1310 /*  打ち込んで下さい。                                 */
1320 /* ---------------------------------------------------- */
```

《リスト3》『Ball Alien』のメイン・プログラム・リスト

```
100 /* ------------------------------------------------------- */
110 /*     B a l l   A l i e n     for X 68000 (10MHz)          */
120 /* ------------------------------------------------------- */
130 int sc,hi,ro,lv,tm,dm: dim int d1(3),d2(9)
140 dim str d,rd(9)[10],ms(2)[4]={"EASY","NOR.","HARD"}
150 rd={"1111111111","2211111122","1222332221","1332222331",
160     "3332112333","2323333232","1234554321","5434224345",
170     "4544554454","5555555555" }
180 SCR(): SE(): hi=68: ro=0: sc=0: tm=60
190 /* ---  メイン  --- */
200 while (1): READY()
210 switch ba_main(d1,d2)
220 case 1: SUB1(): break /* ゲーム・オーバー
230 case 2: SUB2(): break /* ステージ・クリア
240 endswitch
250 endwhile
260 /* ---  画面   --- */
270 func SCR()
280 screen 0,1,1,1: window(0,0,255,511)
290 sp_disp(0): vpage(0): sp_off()
300 bg_set(0,0,1): bg_fill(0,255)
310 FONT( 3, 0,5,"SCORE   HIGH-SCORE   STAGE")
320 FONT( 5,28,3,"BALL ALIEN  FOR X68000")
330 FONT( 6,31,4,"PROGRAMED BY KITAMI")
340 FONT( 2,25,5,"POWER")
350 FONT(21,25,5,"RANK")
360 palet(1,&HE922): palet(2,&HFEFE)
370 palet(3,&HB7C0): palet(4,&H68FE)
380 for p=0 to 3: apage(p): for l=0 to 49
390  pset(rnd()*256,rnd()*511,p+1)
400 next: next: sp_disp(1): vpage(15): endfunc
410 /* ---  準備   --- */
420 func READY(): randomize(val(right$(time$,2)))
430 d1(0)=ro/10+2: d1(1)=ro/10+1: d1(2)=ro/20+8: d1(3)=tm
440 lv=-(ro>19)-(ro>39): FONT(26,25,1,ms(lv))
450 FONT(27, 1,1,right$("    "+itoa(ro+1),2))
460 FONT(17, 1,1,right$("    "+itoa(hi  ),4))
470 FONT( 4, 1,1,right$("    "+itoa(sc  ),4))
480 for i=0 to 2
490 sp_set(15+i*2,76+i*32,216,&H406,3)
500 sp_set(16+i*2,92+i*32,216,&H4406,3)
510 next
520 sp_set(0,128,192,&HF01,1)
530 sp_set(1,128,208,&HF05,1): d=rd(ro mod 10)
540 for i=0 to 9: c=d[i]-'1': d2(i)=65536*(i and 3)+c
550  sp_set(i+5,i*20+44,rnd()*48+48,260+c*256,1)
560 next
570 for i=0 to 3
580 FONT(13,13,2,"START"): WAIT(999)
590 FONT(13,13,2,"     "): WAIT(999)
600 next
610 endfunc
620 /* ---  ゲーム・オーバー  --- */
630 func SUB1()
640 x=sp_stat(0,0): sp_off(0,5)          /* 自機の爆発
650 for i=0 to 23
660  sx=x-12+rnd()*24: sy=180+rnd()*24
670  sp_set(i and 3,sx,sy,&HE03,3)
680  m_assign(8,3): m_play(8): WAIT(199)
690 next: sp_off(0,3)
700 for i=0 to 7
710  FONT(11,13,5,"GAME OVER"): WAIT(1999)
720  FONT(11,13,5,"         "): WAIT(1999)
730 next: ro=0: sc=0: tm=60
740 endfunc
750 /* ---  ステージ・クリア  --- */
760 func SUB2()
770 sp_off(0,7): ro=ro+1: dm=0
780 for i=0 to 2: dm=dm-(sp_stat(15+i*2,3)=3): next
790 sc=sc+dm: if dm=3 then tm=tm+2
800 if sc>hi then hi=sc
810  FONT(13,13,4,"CLEAR"): WAIT(9999)
820  FONT(13,13,4,"     ")
830 endfunc
840 /* ---  効果音  --- */
850 func SE(): m_init()
860 for i=1 to 3: m_alloc(i,999): m_assign(i,i): next
870 m_trk(1,"y8,7o5@67 v13 @l1 edd-c")
880 m_trk(2,"y8,7o6@1 @v120 @l1 baa-gg-fe-ed-dc>baa-gg-fe-ed-dc@v0r")
890 m_trk(3,"y8,7o2@68@v120 e16"): endfunc
900 /* ---  文字列表示（英数字） [ ASC CODE:$20-$3F ]  --- */
910 func FONT(fx,fy,fc,fs;str)
920 for l=0 to len(fs)-1
930  bg_put(0,fx+l,fy,fc*256+fs[l])
940 next
950 endfunc
960 /* ---  ウェイト  --- */
970 func WAIT(n): for wait=0 to n: next: endfunc
```

評…まったく、そのとおりだな!(影)

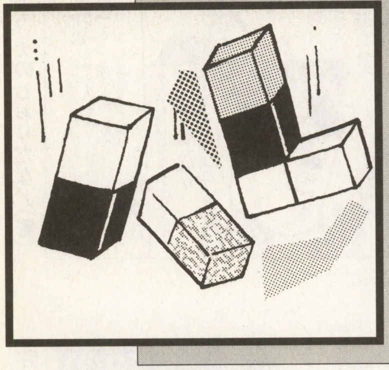
by 野沢プロト

評…うーん、なんか気持ち悪い…(編)

by ハマゴッチ

★「トントカイモ」とか「ソリト」なんてのは，だれもがやっちまったんじゃないですかね。(埼玉県草加市・リニトカ15歳)……【影：やっちまったんじゃ，ときたか…。「ソリト」は覚えがあるぞ。かなりやっちまった気がするぞ。まぬけなんだよな，ものすごく。】

PC-E500用



シンプルな落ちものゲーム
ブロック ブロック ブロック

浜坂高校コンピュータサークル

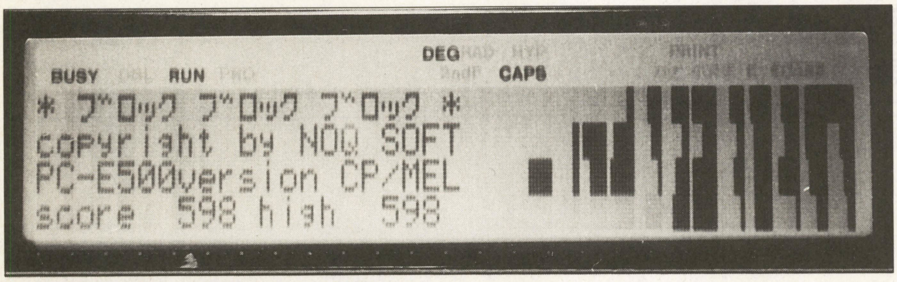
遊びかた&操作法

[2], [8]で上下, [6]でブロックを速く落とします。同じ形のブロックをぶつけると消えます。スピードが徐々に上がっていきます。ハイスコア機能付きで, リターン・キーでリプレイできます。このプログラムも, Breakしたら必ず[CTRL] + [+/−] キーを押すこと。

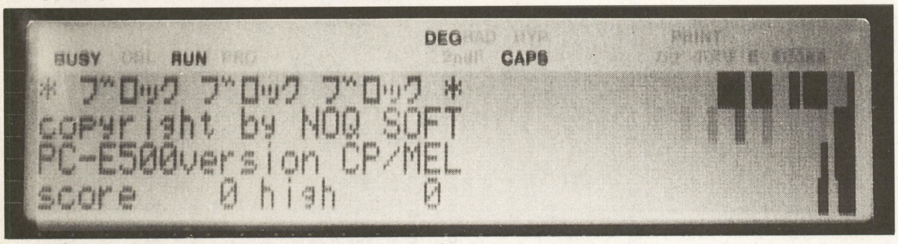
CHECKER FLAG

Dr.D：これはポケコンを縦にプレイするといいかもしれないな。
編：ブロックの厚さをよく見て落とさないとどんどん溜まっちゃいますね。

©白須公正, BM1989年12月号, PC-8001



▲《写真1》ブロックの厚さをよく見て積もう



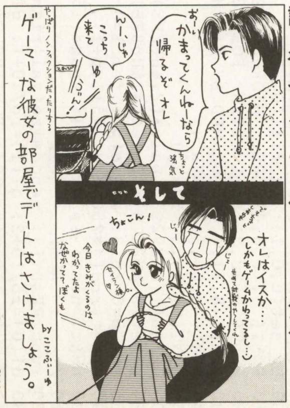
▲《写真2》当然どれかの1列を積みすぎるとゲーム・オーバー

『ブロック ブロック ブロック』のプログラム・リスト

```
1:CLEAR :DIM G$(7):Z$="0
  000000000000000":A$=Z$
  :FOR I=1TO 8:A$=A$+"FF
  ":G$(I-1)=RIGHT$ (A$,1
  6):NEXT
2:*R:CLS :RESTORE :ERASE
   M:DIM M(14,3):FOR I=0
  TO 3:READ A$:PRINT A$:
  M(14,I)=9:NEXT :A=0:S=
  0
3:*I:LOCATE 0,3:PRINT US
  ING "score##### high##
  ###";S,H:X=0:Y=RND 4-1
  :N=RND 8
4:*L:A=A+1:IF M(X+1,Y) T
  HEN IF X=0 THEN *V ELS
  E M(X,Y)=N:GOTO *P ELS
  E X=X+1
5:W=Y:I=VAL (INKEY$ ):Y=
  Y+(I=8 AND Y>0)-(I=2 A
  ND Y<3):IF M(X,Y) THEN
   Y=W
6:*P:GCURSOR (128+X*8,Y*
  8+7):GPRINT G$(N-1):GC
  URSOR (120+X*8,W*8+7):
  GPRINT Z$:FOR I=-(I=6)
  *150TO 150-A:NEXT
7:ON -(M(X,Y)=0)GOTO *L:
  ON -(M(X,Y)<>M(X+1,Y))
  GOTO 3:M(X,Y)=0:M(X+1,
  Y)=0:GCURSOR (128+X*8,
  Y*8+7):GPRINT Z$+Z$:S=
  S+A:H=H+(H<S)*(H-S):GO
  TO *I
8:*V:LOCATE 23,1:PRINT "
  ** GAME OVER **
9:IF INKEY$ <>CHR$ (13)T
  HEN *V ELSE *R
10:DATA * ブ゛ロック ブ゛ロック ブ゛
   ロック *,copyright by NO
   Q SOFT,PC-E500version
    CP/MEL,
```

評…初投稿！これからもヨロシク！(つぐ美)

by 井上来夢ん



評…彼氏をゲーマー化するしか(影)

by Cocofille

評…切り貼りとはめずらしい(Dr.D)

by SE・TSU・NA

評…寝不足に注意！体に気をつけて(つぐ美)

by 椎本YOD

★FOR I=影 TO Dr.D STEP 編NEXT つぐ美 の答えですが, 早い話「Dr.Dに見つかるまで影が破壊を繰り返す」です。よい子のみんなはくれぐれも入力しないように！(千葉県君津市・神様20歳)……【編：破壊プログラムだったんですね, しかもたちの悪い。影：しくしく。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋XG用

グラディウス外伝

●粟田英樹

©KONAMI

超連射に超避け

SPICE用リスト第10弾は，KONAMIの「グラディウス外伝」からお届けします。グラディウスシリーズは業務用基板からプレイステーションに至るまで，様々な場において登場してきました。横スクロールシューティングゲームの文化を築いてきたと言っても過言ではないと筆者は思います。音楽にしても，ゲームミュージックを語る上では外すことのできない存在であると思います。今回お届けするのは1面の曲です。

リストについて

トラックの使い方がもったいないですが，途中でプログラムチェンジを送信したくないので，各音色をすべて別々のトラックに割り当ててあります。また，同時発音数や音色の都合から，効果音のような音は割愛してあります。

壮大な感じを出すために，いつもよりリバーブを深くかけています。同時発音数がぎりぎりな箇所があるため，SC-55だと場合によっては音切れが起こるかもしれません。ボイスリザーブの指定のコツは，長めの音が多いチャンネルに対してのみ割り当てると，耳障りな音切れは起きにくくなります。

マクロで定義したMML部分は非常に複雑になっているので，入力ミスに注意してください。一見，どのように発音されるのかがわからないような記述もあります。これらは，和音の移り変わりの中で，同じ音はタイでつなげるようにする場合の例です。MMLと実際の発音を比べてみてください。本来であれば，トラックを複数使用して記述したほうがずい分とすっきりします。

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail：hawata@ss.titech.ac.jp

グラディウス外伝のミュージック・プログラム・リスト

```
;------------------------------------------------------------
;       「グラディウス外伝」より
;       データ入力      粟田英樹
;       コンパイル確認  SMC V1.10C
;------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;------------------------------------------------------------
#music-name     "from GRADIUS 外伝 (KONAMI) for SC-55"
#copyright      "Copyright (C) 1997 KONAMI"
#programmer     "粟田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          190
#beat           4/4,48,8
;------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
                @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
                @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
                @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
                @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;------------------------------------------------------------
2       ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}     @z1
3       ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}    @z10    $W
4       ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}         @z10    $W
5       ${Name:"Bass"}                          @z1     $W
6       ${Name:"A.Piano"}                       @z2     $W
7       ${Name:"E.Piano"}                       @z3     $W
8       ${Name:"Pad 1"}                         @z4     $W
9       ${Name:"Pad 2"}                         @z5     $W
10      ${Name:"Pad 3"}                         @z6     $W
11      ${Name:"Pad 4"}                         @z7     $W
12      ${Name:"Synth. 1"}                      @z8     $W
13      ${Name:"Synth. 2a"}                     @z9     $W
14      ${Name:"Synth. 2b"}                     @z11    $W
15      ${Name:"Synth. 3"}                      @z12    $W
16      ${Name:"Synth. 4"}                      @z13    $W
17      ${Name:"Backing"}                       @z14    $W
18      ${Name:"Hit"}                           @z15    $W
;------------------------------------------------------------
2       @{REM:"GS reset"}          ${ROLAND-GS-RESET:}          r4
2       @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}     r4
2       @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2        ${rev-lev:$3E} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2       @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2        ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2        ${cho-str:$7F} r2
2       @{REM:"Voice Reserve"}
2       ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;------------------------------------------------------------
                        Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
```

★X68030買いたいが，どこにも売ってないぞ～～～68はよいマシンダ！（福島県郡山市・**佐藤明広24歳**）……【**編**：Buyer's Guideを毎月チェック！…でも難しいと思うので，直接お店に問い合わせてがんばるしかないかな。入手できたら報告くださいね。】

```
2,6,7,12,13,14,17,18    ${init: 2, 0, 64,  0,   0}
3,4                     ${init-Nop:}
5                       ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
8,9,10,11               ${init: 2, 0, 72, 16,   0}
15                      ${init: 2, 0, 64, 16,   0}
16                      ${init: 2, 0, 72,  0,   0}
;-------------------------------------------------------------------
2               @000 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 MO             $X
3,4                  r1      r1      r1      r1                $X
5               @034 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 MO             $X
6               @000 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 MO             $X
7       @@127,0 @016 r1 v050 r1 w127 r1 p064 r1 MO             $X
8               @054 r1 v095 r1 w127 r1 p064 r1 MO             $X
9               @050 r1 v095 r1 w127 r1 p064 r1 MO
9               r1 ${e-at2:-4}                                 $X-1
10              @094 r1 v095 r1 w127 r1 p064 r1 MO             $X
11              @089 r1 v095 r1 w127 r1 p064 r1 MO
11              r1 ${e-at2:-4}                                 $X-1
12              @062 r1 v072 r1 w127 r1 p064 r1 MO
12              r1 @G65,127
12              r1 ${vib-depth2:12}                            $X-2
13              @090 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 MO
13              r1 @G65,127
13              r1 ${cutoff2:16}
13              r1 ${resonance2:16}                            $X-3
14              @030 r1 v060 r1 w127 r1 p064 r1 MO
14              r1 ${cutoff2:-12}
14              r1 ${resonance2:16}                            $X-2
15              @081 r1 v072 r1 w127 r1 p064 r1 MO
15              r1 ${resonance2:16}                            $X-1
16              @088 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 MO             $X
17      @@127,0 @047 r1 v070 r1 w127 r1 p064 r1 MO
17              r1 ${random-pan:}
17              r1 ${cutoff2:-13}                              $X-2
18              @055 r1 v060 r1 w127 r1 p064 r1 MO             $X
;-------------------------------------------------------------------
2                               i 0 o2 @%1 L 8 u100 @q0 q%2  @[+20 @]-20
3                               i 0 o2 @%1 L 8 u070 @q0 q%2  @[+10 @]-10
4                               i 0 o2 @%1 L16 u070 @q0 q%2  @[+10 @]-10
5                               i 0 o2 @%1 L 4 u072 @q1 q%3  @[+10 @]-10
6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16    i 0 o2 @%1 L 4 u072 @q1 q%0  @[+10 @]-10
17                              i 0 o2 @%1 L 4 u072 @q0 q%12 @[+10 @]-10
18                              i 0 o2 @%1 L 4 u072 @q1 q%0  @[+10 @]-10
;-------------------------------------------------------------------
;       Sequence
;-------------------------------------------------------------------
#define intro01:r4.e&f+&b4.+4+1 r4.f+&g+&<c+4.+4+1>
#define intro02:r4.g&a&<d4.+4+1> r4.a&b&<e4.+4+1>
#define intro03:¦:5 bf+e :¦ f+ ¦:5 <c+>g+f+ :¦ g+
#define intro04:¦:5 <d>ag :¦ a ¦:5 <e>ba :¦ b
#define a01:e&a&<c+,-1e1,-%576> d&g&b1 c+&f+&a1 >b&<e&g+1>
#define b01:d&f+,-1a,-%768<d1> c+&e&<c+1> d&f+&<d1> c+&e&<c+1>
#define b02:d&f+,-1a,-%384<d1> c+&e&<c+1> >b&<f+&a&b1 >b&<d&f+&b1
#define b03:d.>a.,%7b<c+2.>b8,%7<c+8,%7 >b.f+.,%7g+a2+8b<c+8,%7
#define b04:d.e.dc+>b8ab8<c+> b2+8<c+8d8>b8+1
#define c01:f+&a&<f+,-1<e1,-1>> g+&b&<g+1> f+,-1a,-%384<f+&<d1>> ¥
        e&<e&<c+1>>
#define c02:f+&a&<f+,-1<e1,-2>> g+,-1b,-1<g+2,-2b2>
#define c03:d,-2f+,-2a,-2<<d2,-1.>> f+&a&<d2> a&<d&f+2> f+&a&<d2> ¥
        g+&b&<d&<e1+1>>
#define d01:a&b&<c+&e1+1> g&b&<d&e1+1> f+&a&<c+&e1+1> f+&a&<d&e1+1>
#define d02:a&b&<c+&e1+1> g&b&<d&e1+1> f+&a&<c+&e1+1> f&a&<c&e1+1>
;-------------------------------------------------------------------
2,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18         ¦:0 ; except 3
;-------------------------------------------------------------------

*       Drum (Bass Drum) & System
2       ${voice-reserve:03,01,01,00,03,03,03,06,00,00,00,00,00,00,00,00}
2       L 4 ¦:7 c.c.r r1 :¦ L 8 ¦:4 rcc :¦ r2
2       L 8 ¦:4 ccr : r :¦ c ¦:4 ccrr :¦
2       ${voice-reserve:03,01,00,00,00,04,00,04,02,00,00,00,00,00,00,00}
2       L 8 ¦:2 ¦:4 ccr : r :¦ c ¦:3 ccrr :¦ : ccrr :¦ r2
2       ${voice-reserve:03,01,00,00,00,04,00,04,00,02,01,00,00,00,00,00}
2       L 8 ¦:2 ¦:4 ccr : r :¦ c ¦:4 ccrr :¦ :¦
2       ${voice-reserve:03,01,00,00,00,04,00,04,00,00,00,04,00,00,00,00}
2       L 8 ¦:2 ¦:4 ccr : r :¦ c ¦:4 ccrr :¦ :¦ ¦:3 ccrr :¦ r2
2       ${voice-reserve:03,01,00,00,00,04,00,04,00,00,00,02,02,00,00,00}
2       L 8 ¦:2 ¦:8 ccr : r :¦ c ¦:6 ccrr :¦ ¦:4 c]c16]c16[[ :¦ :¦

*       Drum (Snare Drum & Tomtom)
3       L 8 ¦:7 r1 r1 :¦ ¦:4 d0&]]g[[rr :¦ L16 ]gggg f4[
3       ¦:0
3       L 4 ¦:4 rdr : d :¦ d8d8
3       L 4 ¦:2 ¦:4 rd : rd :¦ : rd8d8 :¦ d0&f4 d0&f4
3       L 4 ¦:2 ¦:3 rdrd :¦ : rdrd8d8 :¦ L 8 rdrr rd0&bgg
3       L 4 ¦:2 ¦:3 rdrd :¦ : rd0&f0&brd0&f0&b8d0&f0&b8 :¦ rdrd8d8
3          rdrd rd L16 bagf d4
3       L 4 ¦:16 dddd :¦
3       L 8 ¦:2 r2c+2 >b<c+r>b<c+c+rr r2c+rr>b rbrb<c+2 :¦
3          ¦:3 r2c+2 >b<c+r>b<c+c+rr :¦ ¦:4 d0&]]g[[rr :¦ L16 ]gggg f4[

*       Drum (Hihat & Cymbal)
4       L 4 ¦:7 <e.]]c+.[[>r r1 :¦ <e1 r2.c+>
4       L 8 <e0&>f+]]]]f+[[[[ ¦:15 f+]]]]f+[[[[ :¦
4       L 8 <e0&>f+]]]]f+[[[[ ¦:29 f+]]]]f+[[[[ :¦ r2
4       L 8 <e0&>f+]]]]f+[[[[ ¦:31 f+]]]]f+[[[[ :¦
4       L 8 <c+0&>f+]]]]f+[[[[ ¦:15 f+]]]]f+[[[[ :¦
4          <a0&>f+]]]]f+[[[[ ¦:23 f+]]]]f+[[[[ :¦
4       L 8 ¦:4 <a 0&>f+]]]]f+[[[[ ¦:7 f+]]]]f+[[[[ :¦
4             <c+0&>f+]]]]f+[[[[ : ¦:7 f+]]]]f+[[[[ :¦ :¦
4          ¦:6 f+]]]]f+[[[[ :¦ <e0&>f+]]]]f+[[[[

*       Bass
5       o2 L 4 ¦:2 e.e.&e& e1 f+.f+.&f+& f+1 g.g.&g& g1 : a.a.&a& a1 :¦
5       L 8 aef+g rf+ge ref+g gaf+g ¦:4 aage gede :¦
5       o2 L 8 ¦:2 aaaa aaaa gged edee f+f+f+f+ f+f+f+<d> eeg+e eeee :¦
5       o3 L 8 ¦:3 dddd dddd : c+c+c+c+ c+c+c+c+ :¦ > eeee eeee
5       bbbb bbbb eeee eeee o2 L 8
5       ¦:2 f+f+f+f+ f+f+f+f+ eeee eeee dddd dddd : aaaa aag+g+ :¦
5       dddd dddd ¦:2 eeee eeee :¦ o2 L 8
5       ¦:2 ¦:4 aaaa :¦ ¦:4 gggg :¦ ¦:4 f+f+f+f+ :¦ : ¦:4 eeee :¦ :¦
5       ¦:4 ffff :¦

*       A.Piano
6       o4 L 8 u072
6       ¦:2 >b<ef+b8+2+1 c+f+g+<c+8+2+1> dga<d8+2+1> eab<e8+2+1> :¦
6       ¦:46 r1 :¦

*       E.Piano
7       o4 L 8 u032 ${random-pan:}
7       ¦:2 ${intro03:} ${intro04:} :¦ ¦:46 r1 :¦

*       Pad 1
8       o4 L 0 u044 ¦:2 ${intro01:} ${intro02:} :¦ ¦:46 r1 :¦

*       Pad 2
9       o4 L 0 u044 ¦:2 ${intro01:} ${intro02:} :¦ r1 r1 r1 r1
9       o4 L 0 u054 ¦:2 ${a01:} :¦ o4 L 0 u054 ${b01:} ${b02:}
9       o3 L 0 u054 ${c01:} ${c02:} ${c03:}
9       o4 L 0 u054 ${d01:} ${d02:}
```


★ウチの68がとうとう逝った…ありがとう68。ありがとうベーマガ。と言ってもまだ購読するケド。（愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ25歳）……【つぐ美：…もう修理もきかないの？編：ベーマガの読者は古いマシンを大切に使ってる人が大勢いますよね。】

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Marco Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はVI.10Dです。

共通MIDI－MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT（コンソール），Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan-inet.or.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

```
192 :
193 : *       Pad 3
194 : 10      o4 L 0 u044
195 : 10      ¦:2 ${intro01:} ${intro02:} :¦ ¦:46 r1 :¦
196 :
197 : *       Pad 4
198 : 11      o4 L 1 u060 Z-5 ¦:2 e&e f+&f+ g&g a&a :¦  r1 r1 r1 r1 Z
199 : 11      o4 L 0 u060 ¦:2 ${a01:} :¦ o4 L 0 u060 ${b01:} ${b02:}
200 : 11      o3 L 0 u060 ${c01:} ${c02:} ${c03:}
201 : 11      o4 L 0 u060 ${d01:} ${d02:}
202 :
203 : *       Synth. 1
204 : 12      ¦:20 r1 :¦ o4 L 8 u120 @G5,10
205 : 12      ¦:2 a2eb<c+d&d1> : a2eb<c+>b&b1 :¦ a2<dc+,%12>ab&b1 ¦:34 r1 :¦
206 :
207 : *       Synth. 2a
208 : 13      ¦:28 r1 :¦ o5 L 4 u120 @G5,13 ${b03:} ${b04:} ¦:26 r1 :¦
209 :
210 : *       Synth. 2b
211 : 14      ¦:28 r1 :¦ o4 L 4 u120 ${b03:} ${b04:} ¦:26 r1 :¦
212 :
213 : *       Synth. 3
214 : 15      ¦:36 r1 :¦ o3 L 8 u100 Z12
215 : 15      q%6 r4<c+4c+,%14c+4c+> b4.g+4ab4 a4.q%0f+4ef+e8+2..r
216 : 15      q%6 r4<c+4c+,%14c+4c+> q%0 b4.,%6<e4f+g+4,%6 a.g+.f+& f+2..r Z0
217 : 15      L 0 b&<f+8c+&g+8d&a8e,-2.b8,-%384 r2 r8c+&e8d&f+8e&g+8+1
218 : 15      o4 L 4 u100 ¦:8 r1 :¦ ¦:3 a.e8+2 b.a8+2 :¦ a.e.d >a1
219 :
220 : *       Synth. 4
221 : 16      o4 L 8 u048 ¦:2 ${intro03:} ${intro04:} :¦  ¦:30 r1 :¦
222 : 16      o5 L 4 u072 ¦:2 ¦:3 a.e8+2 b.a8+2 :¦ a.e.d : >a2b2< :¦ >a1
223 :
224 : *       Backing
225 : 17      ¦:20 r1 :¦ o5 L 8 u090 a<ec+>aaarr gggggg<de> f+f+b<c+>rrar
226 : 17      g+<d>bg+rrrr a<ea<e>>aaaa ggg<d>gggg f+f+f+r f+f+f+a
227 : 17      g+<d>bg+g+<d>bg+ o5 L 8 u090 f+f+f+f+ <dc+>bf+ <ee>rraarr
228 : 17      bf+f+f+ f+f+a<c+> eea<c+> c+rrr f+rrr f+f+f+f+ aaee aa<ee>
229 : 17      baf+f+ drf+f+ f+f+rr df+ab o6 L 8 u090 eec+>a f+f+<ee >g+g+bb
230 : 17      g+rrr f+rad rrrf+ erac+ rrrr <e>rf+a <eeee> g+g+bg+ rrrr f+rad
231 : 17      rrrr <d>rdf+ f+rrr r1 r1 o5 L 8 u090 ¦:2 r1 ¦:2 <edc+>a :¦
232 : 17      ar<d>g gggg g<dd>a a<ddd c+>rf+f+ rrf+f+ f+f+r<c+> f+f+rr
233 : 17      : <edc+>a f+<ad>a f+f+f+r r<c+>rf+ :¦ aeed crrr <aeed crrr
234 :
235 : *       Hit
236 : 18      ¦:20 r1 :¦ o3 L 8 u100 Z12,24 ¦:7 r1 :¦ r2br<c+r Z
237 : 18      o4 L 8 u100 Z12,24 dr2.. ¦:7 r1 :¦ Z ¦:26 r1 :¦
238 :
239 : ;-----------------------------------------------------------------
240 : 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11    :¦ @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
241 : 12,13,14,15,16,17,18     :¦ @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
242 : ;-----------------------------------------------------------------
243 : ;       end of file.
244 : ;-----------------------------------------------------------------
245 : ;       以下は確認用データです。入力する必要はありません。
246 : ;・クロックカウント情報
247 : ;          Trk:    Total: LP Start:   LP End:  LP Total
248 : ;            1:        0mc
249 : ;            2:   24768mc     192mc   12096mc   11904mc
250 : ;            3:   27600mc    3264mc   15168mc   11904mc
251 : ;            4:   24768mc     192mc   12096mc   11904mc
252 : ;            5:   24765mc     192mc   12096mc   11904mc
253 : ;            6:   24768mc     192mc   12096mc   11904mc
254 : ;            7:   24504mc     192mc   12096mc   11904mc
255 : ;         8～11:   24768mc     192mc   12096mc   11904mc
256 : ;        12～15:   24576mc     192mc   12096mc   11904mc
257 : ;           16:   24504mc     192mc   12096mc   11904mc
258 : ;        17,18:   24576mc     192mc   12096mc   11904mc
259 : ;・チェックサム
260 : ;       1     6    11    16    21    26    31    36    41    46  Total
261 : ;   0 ..... PU7C. 9KU7. H2U.6 KWZM1 ....7 T.100 N3X5K T151R W2XT.  D77B
262 : ;  50 TC2WH 6G8A. .ERSK Y9.XY Y6UDE EZASG GMESH J893C B7UZL P.ZU6  7FA8
263 : ; 100 RCTR. ..669 DB58L W..7. XNC.2 ...TA R8KT7 UMF6.. 4THWS 8TMXL DDB4
264 : ; 150 X.1PD 7NMJH CX.9D FKZYX SHT.Y BGP.R X9.60 .5XB4 P.458 .3CH1  53B4
265 : ; 200 5.ACB .3K.0 U.87N .Y80.F DA.EH EJ1BD SF4.C T9..X R.... .....  F24B
266 : ;-----------------------------------------------------------------
267 : ;Total XB4US W4MED A22E9 ZZDE6 BK2GX H60Z1 T087L Z5CN3 4CF9B 37XN7  E82D
268 : ;-----------------------------------------------------------------
```

★ベーマガ買い始めてはや1年半。ここまできたら，もうやめられませんね。（岡山県吉備郡・**高鍋博昭16歳**）……【**編**：十数年もベーマガを読んでくれてる方がいます！高鍋さんも，ずっと読み続けていってくださいね。…私たちもがんばりますので。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋XG用

ティンクルスタースプライツ

~Curiouser and curiouser~

●メモル（21歳）

©SNK/ADK

大連爆でぇす

ティンクルスタースプライツより,「Curiouser and curiouser」という曲です。これが載る頃にはおそらくサターンで流行していることでしょう。ちなみにこのプログラムはネオジオＣＤ版の曲を基本に作りました。

耳コピーですが，たぶん間違いはない……といいなぁ。(笑)

すてきな勝利ですわ

このプログラムはＸＧ音源用ですが，一応GM等でも聴こえるように作りました。ただし今回はシンセ系の音色を多用しているので，音源によっては音色が極端に違ってしまう可能性があります。

たまには短い原稿もよし，ということでこれで終わり。感想などはE-mail(memory@tokyobbs.or.jp)で。

★参考にした資料 ・CD「ティンクルスタースプライツ」(PCCB-00247)

GORRY先生より一言

マクロを効果的に使い，軽量化に成功しています。SPICEシステムも高度な使いかたをされつつあるようです。

XG以外の音源でも，多少の音色の違いはあるものの問題なく聴けます。私自身はSC-88Proで聴くのがいちばん好きですね。

ティンクルスタースプライツ～Curiouser and curiouser～のミュージック・プログラム・リスト

```
;-----------------------------------------------------------
;ティンクルスタースプライツ
;        -- Curiouser and curiouser (水ステージ２) --
;(C)SNK/ADK 1996                          Programmed by メモル
;-----------------------------------------------------------

#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <yam_xg.smi>
;-----------------------------------------------------------
#music-name     "TWINKLE STAR SPRITES --Curiouser and curiouser"
#copyright      "(C)1996 ADK"
#programmer     "MEMORU"
#instrument     "YAMAHA XG (MU10)"
#division       48
#tempo          141
#beat           4/4,48,8
#fadeout-loop-count    2
;-----------------------------------------------------------
#define k:o2i-1u111      ; Bass drum
#define s:o2i2u93        ; Snare drum
#define l:o2i6u119       ; Hihat close
#define o:o2i10u118      ; Hihat open
;-----------------------------------------------------------
#define smcinit:@%1 @<-1 @>+1 @[-3 @]+3 @Q1
#define progxg:@G$00,0 @G$20,?2 @?1
;-----------------------------------------------------------
#define pow2:@?Z,??i <?1 0&>?1 %1&i?Z+7 ?1 ?2-%1 i?Z
;-----------------------------------------------------------

2        @{TRACK-NAME:"Guitar"}
3        @{TRACK-NAME:"Drums(BD&HH)"}
4        @{TRACK-NAME:"Bass"}
5        @{TRACK-NAME:"Melody1"}
6        @{TRACK-NAME:"Melody2"}
7        @{TRACK-NAME:"Percussion"}
8        @{TRACK-NAME:"S.E."}
9        @{TRACK-NAME:"Backing"}
10       @{TRACK-NAME:"Melody3"}

2,3,4,5,6,7,8,9,10       ${smcinit:}
;-----------------------------------------------------------

2        @z1
3        @z10 r2
4        @z2  r2r8
5        @z3  r2r8r8
6        @z4  r2r8r8r8
7        @z5  r2r8r8r8r8
8        @z7  r2r8r8r8r8r8
9        @z6  r2r8r8r8r8r8r8
10       @z8  r2r8r8r8r8r8r8r8

2        @{REM:"GM System On"}
2        ${GM-SYSTEM-ON:} r%22
2        @{REM:"XG System On"}
2        ${XG-RESET:} r%6
2        @{REM:"Reset controllers"}
2        ${RESET-ALL-CONTROLERS:} r%4

2        @{REM:"Variation Type= OVERDRIVE"}
2        ${X-VARIATION-TYPE:$4a,$00} r%1
2        ${X-VARIATION-PARAMETER-1:$00,$39} r%1 ;Drive
2        ${X-VARIATION-PARAMETER-3:$00,$42} r%1 ;EQ Low Gain
2        ${X-VARIATION-PARAMETER-4:$00,$31} r%1 ;LPF Cutoff
2        ${X-VARIATION-PARAMETER-5:$00,$6f} r%1 ;Output Level
2        ${X-VARIATION-PARAMETER-7:$00,$1b} r%1 ;EQ Mid Frequency
2        ${X-VARIATION-PARAMETER-8:$00,$46} r%1 ;EQ Mid Gain
2        ${X-VARIATION-PARAMETER-9:$00,$25} r%1 ;EQ Mid Width
2        ${X-VARIATION-PARAMETER-10:$00,$76} r%1;Dry/Wet
2        ${X-VARIATION-PARAMETER-11:$28} r%1    ;Edge(Clip Curve)
2        ${X-VARIATION-PART:$00} r%1

2        @{REM:"Reverb Type= HALL2"}
2        ${X-REVERB-TYPE:$01,$01} r%1

```


★さっきペーマガで指を切った。おそるべしペーマガ。おそるべしカゲさん。（兵庫県宝塚市・坂下順一14歳）……【Dr.D：紙で切るとけっこう痛いからのう，気をつけてな。影：わ，私は何もしていないぞっ！何かあると私のせいにするのはやめてくれ～。】

```
2,3,4,5,6,7,8,9,10      ${BENDER-RANGE:2} r%1 @B0 r%1
2       ${REVERB-DEPTH:50} r%1 ${CHORUS-DEPTH:10} r%1
3       ${REVERB-DEPTH:40} r%1 ${CHORUS-DEPTH: 3} r%1
4       ${REVERB-DEPTH:35} r%1 ${CHORUS-DEPTH: 5} r%1
5       ${REVERB-DEPTH:30} r%1 ${CHORUS-DEPTH: 5} r%1
6       ${REVERB-DEPTH:32} r%1 ${CHORUS-DEPTH: 6} r%1
7       ${REVERB-DEPTH:65} r%1 ${CHORUS-DEPTH:30} r%1
8       ${REVERB-DEPTH:85} r%1 ${CHORUS-DEPTH:40} r%1
9       ${REVERB-DEPTH:45} r%1 ${CHORUS-DEPTH: 8} r%1
10      ${REVERB-DEPTH:48} r%1 ${CHORUS-DEPTH:16} r%1
2,3,4,5,6,7,8,9,10      w127 r%1 p64 r%1 M0 r%1
2       ${progxg:30,0} r%1 u110 r%1 v56 r%1 o2 l8 q%4
3       @@127,0 @24 r%1 u107 r%1 v91 r%1 o2 l8 q%0
4       ${progxg:36,0} r%1 u117 r%1 v121 r%1 o1 l8 q%1
5       ${progxg:87,0} r%1 u106 r%1 v59 r%1 o3 l8 q%1
5               ${HARMONIC-CONTENT:98}
6       ${progxg:1,0}  r%1 u108 r%1 v95 r%1 o4 l8 q%0
7       ${progxg:115,0}r%1 u126 r%1 v65 r%1 o4 l16 q%0 p25
8       ${progxg:14,0} r%1 u97 r%1 v90 r%1 o3 l8 q%0
8               ${BRIGHTNESS:56}
9       ${progxg:38,0} r%1 u116 r%1 v63 r%1 o3 l16 q%0
9               ${HARMONIC-CONTENT:108} r%1
9               ${ATTACK-TIME:14} r%1
9               ${PORTAMENTO:127} r%1
9               ${PORTAMENTO-TIME:10}
10      ${progxg:99,0} r%1 u103 r%1 v67 r%1 o5 l8 q%0
2       r8r8r8r8r8r8r8r4r2-%54
3       r8r8r8r8r8r8r8r4-%10
4       r8r8r8r8r8r8r4-%10
5       r8r8r8r8r8r4-%10
6       r8r8r8r8r4-%10
7       r8r8r8r4-%10
8       r8r8r4-%10
9       r8r4-%13
10      r4-%10
;2,3,4,5,6,7,8,9,10     j
;-------------------------------------------------------------
2,4,5,6,7,9,10  r1 r1 r1 r1
3       ¦:8 $lc$oc :¦
3       ¦:6 $kc0&$lc$oc :¦ $lc$oc $kc0&$lc$kc0&$oc
8       r1 r1 e0&>b0&>[e1&e1]
8       @e
;-------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,9,10        ¦:0
#define Gt1:¥
        ¦:3 ${pow2:a,2}r2 :¦ ${pow2:f,4.}${pow2:g,2+16}r16¥
        ¦:3 ${pow2:a,2}r2 :¦ ${pow2:g,4.}${pow2:a,2+16}r16
2       v??v+12
2       ${Gt1:}
#define Dr1:    $kc0&$lc$oc $kc0&$sc0&$lc$oc
#define Dr2:    $kc0&$lc$oc $kc0&$sc0&$lc16c16$oc
3       ¦:2 ¦:7 ${Dr1:} :¦ ${Dr2:} :¦
4       ¦:3 a2r2 :¦ f4.g4g4.
4       ¦:3 a2r2 :¦ g4.a4a4.
#define Perc:   b8g[[g]]b8rb8bg[[b]]b8[[g8]]
7       i-3
7       ¦:8 ${Perc:} :¦
5,6,9,10        ¦:8 r1 :¦
;2,3,4,5,6,7,8,9,10     #
;-------------------------------------------------------------
2       v??v-12
2       ${Gt1:}
3       ¦:2 ¦:7 ${Dr1:} :¦ ${Dr2:} :¦
7       ¦:8 ${Perc:} :¦
4       ¦:3 a2r2 :¦ f4.g2&g
4       ¦:3 a2r2 :¦ g4.a2&a
5       a4.a4.ab >c4.c4.<b>c d6d6d6c6c6c6 <bgrg&g2
5       a4.e4.ab >c4.c4.<b>c d6c6d6e6d6e6 g4ra&a2
6,9,10  ¦:8 r1 :¦
;-------------------------------------------------------------
2       v??v+12
2       ${Gt1:}
3       ¦:2 ¦:7 ${Dr1:} :¦ ${Dr2:} :¦
7       ¦:8 ${Perc:} :¦
4       ¦:3 a2r2 :¦ f4.g4g4.
4       ¦:3 a2r2 :¦ g4.a2&a
5,6,10  ¦:8 r1 :¦
9       ¦:24 a>a< :¦ ¦:3 f>f< :¦ ¦:5 g>g< :¦
9       ¦:24 a>a< :¦ ¦:3 g>g< :¦ ¦:5 a>a< :¦
;2,3,4,5,6,7,8,9,10     #
;-------------------------------------------------------------
2       v??v-12
2       ${Gt1:}
3       ¦:16 ${Dr1:} :¦
7       ¦:8 ${Perc:} :¦
4       ¦:3 a2r2 :¦ f4.g2&g
4       ¦:3 a2r2 :¦ g4.a2&a
5       ¦:8 r1 :¦
6,10    ¦:2 a>edc+dedc+ dedg+ag+f+e
6,10        <a>edc+dedc+ : <b>c+dedfg4 :¦
6,10    dc+<a>c+dg+a4
9       v??v-7
9       ¦:24 a>a< :¦ ¦:3 f>f< :¦ ¦:5 g>g< :¦
9       ¦:24 a>a< :¦ ¦:3 g>g< :¦ ¦:5 a>a< :¦
9       v??v+7
;-------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,9,10        :¦ @e
; 以後は確認用データです。打ち込む必要はありません。
;
; ・所要クロック数（smcの-pcオプション）
; Trk:       Total: LP Start:    LP End:  LP Total
;   1:         0mc
;   2:    13944mc    1080mc      7224mc     6144mc
;   3:    13872mc    1080mc      7224mc     6144mc
;   4:    13944mc    1080mc      7224mc     6144mc
;   5:    13944mc    1080mc      7224mc     6144mc
;   6:    13944mc    1080mc      7224mc     6144mc
;   7:    13860mc    1080mc      7224mc     6144mc
;   8:     1080mc
;   9:    13944mc    1080mc      7224mc     6144mc
;  10:    13944mc    1080mc      7224mc     6144mc
;
; ・チェックサム（smcの-psオプション）
;          1     6     11    16    21    26    31    36    41    46     Total
;      0 ..... .PUK. XA5MH ZUP.D 6BM.W C.G.. S55BY LEPW. L..AP NDHJN  8765
;     50 XJ.2W CN20. FU7Z4 LM6NB 4U.25 .P.EH ERNO1 JL.M. S4MYW SFMH3  7AEB
;    100 S9P2S .WZBA 6B5AP ....A .SE.E 9..4. ..1.G K.B7. Z.M3. 2.JS.  A1F6
;    150 G.... GKZS. YO.63 .1... GKZS. MO.P. LK... .GKPS .YO.6 .JFE.  D180
;    200 4LK2. ..G.. ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....  5078
; -----------------------------------------------------------------------
; Total 50GKC 9NA32 1YORZ L1841 89MFD 1DYG3 7KL8X P2SZ3 LGZN1 8DSSB  0FBB
```


★もしかして最近，BASIC言語がブーム？（千葉県成田市・レジナルド・プル23歳）……【**編**：ベーマガでは，いつでもBASIC言語がブームです。あ，最近はDOS/V製作も。**つぐ美**：というか，はやりに関係なくいいものは続けていく。これ，ベーマガよね。】

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：みなさん，明けましておめでとうございます。本年もどしどし楽しいプログラムを投稿してくださいね。

影：さて，'98年新年号ということで，投稿プログラムの採用につながるコツを考えてみましょう。

Dr.D：掲載されやすい作品というのは，これまでの採用作品を参考にすればだいたいわかると思うが，やはりアイデア重視といったところかのう。

編：それが一番ですね。それに「誰でも打ち込める」をコンセプトとしている以上，あまりにも長いプログラムは掲載できないですね。

つぐ美：2P対戦専用しかないゲームもちょっとねぇ。もし2P対戦専用ゲームが市販されてたらみんな買うかしら？

Dr.D：あとはオリジナリティがほしいところじゃ。たとえば，キャラクター・エディタなどは毎月必ず数点送られてくるが，どれもこれも同じに見える。作りやすいテーマではあるんじゃが，キラリと光る部分がほしいところじゃ。

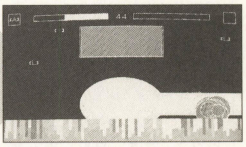
影：ということです。

編：さて，'98年最初のベスト・プログラムを紹介しましょう。今月のベストはNishi saitama Project作PC-98用「LASER COMBAT」ですっ！

Dr.D：なんといってもコンピュータの思考ルーチンがしっかりしてるのがGOODじゃ。コンピュータは，かなり強いので1人でも十分楽しめるゲームに仕上っておる。

編：アイテムもいろいろ工夫されてますね。一発逆転を狙えるアイテム等が対戦にほどよい緊張をもたらしています。

一同：それでは，本年もよろしくお願いします。



▶PC-98用「LASER COMBAT」

今月はもう一歩のところでしたで賞

●MSX／2／2+／turboR用「カラオケつくるぞ！」／小池勉一（**Dr.D**：プログラムは単に歌詞を表示するだけなのだが，CDの音声とMSXの画像をビデオで録画するというアイデアには驚いたのう）

●PC-9801用「3すくみ」／貢　正晃（**Dr.D**：対戦シューティング・ゲームじゃ。3すくみのアイデアは良いんじゃが，やっぱりこの手のゲームには弱くてもよいから対COM戦が必須じゃのぉ）

●PC-9801用「PONPONPON」／DEKA kiyamax（**つぐ美**：対戦エアホッケーね。画面デザインは美しくまとまっていていいんだけど，2P対戦専用なので，相手がいないと遊べないのよねぇ〜）

投稿ありがとう

怪盗ブー／砂川卓志／小川勝彦／伊東哉和／YSS／AtSoft／サービィ／工藤賢志／小平　拓／赤岩義彦／坂井弘亮／DAI／阿部拓己／中山賢治／武元一洋／三島和明／衛藤智幸／大島秀範／馬場悌二／宮川俊也／KAMATA CLUB／片山大助／由井史彦／上石　修／須崎理恵／アックス・ボンバー／イージー・プログラマー／八巻俊郎／小萱道彦／鳴瀬晃司／茂木博一／二村繁彦／鈴木竜也／ベーマガTEAM／稲屋弘亀／穴田由幸／花輪展人
※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんのマジック・ボックス
（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

今月のワンポイント・テクニック

影さんのマジックボックス
ワンポイントテクニック
☆☆☆☆☆☆　使用環境　☆☆☆☆☆☆
PC－98シリーズ互換機
DISK版，DOS版両対応
☆☆☆☆☆☆　内　容　☆☆☆☆☆☆
プログラムをつくっているときに、プログラムのラベルのある行だけを表示するプログラムです。プログラム全体のラベルを確認するときに便利です。

```
10 INPUT "ファイル名=";F$:IF INSTR(
F$,".")=0 THEN F$=F$+".BAS"
20 OPEN F$ FOR INPUT AS #1:WHIL
E EOF(1)=0:LINE INPUT #1,A$:IF
MID$(A$,INSTR(A$," ")+1,1)="*"
THEN PRINT A$:WEND:CLOSE:END
```

ファイル名を入力する際、拡張子を省略すると、自動的に、ファイル名に[.BAS]が付加されます。なお、[PRINT]を[LPRINT]にするとプリンターに出力されます。

▲青森県西津軽郡・工藤賢志

なんと98で0（ゼロ）行が使える!?

PC－9801／21シリーズ

N88－日本語BASIC（86）
ROM ＆ DISK版で確認！！

普通、98では0行目を入力出来ませんが、例えば、

```
10 CLS
20 PRINT " Hello . "
30 END
```

とプログラムを入力してから、

RENUM 0,,1 [リターン]

とすれば、あ〜ら不思議、0行目が利用できます。

あまり、利用価値はないと思いますが．．．（^^；

友達に自慢しよう！？

（新潟県村上市・GAKU）

▲新潟県村上市・GAKU

で・ば・ぐ

マイコンBASICマガジン'97年12月号93ページから掲載のVisual Basic用『Slide』ですが，リストに抜けがありました。リスト4をつぎのように修正してください。どうもすみませんでした。

《リスト4》テキスト・データ（"Slide_dt.txt"）

```
AAFABAAFABYY,AAJAAJAAJAAJ,ADFAQYYAAAAD,ACAAPAAAAAAA,UAAAAAAANAKPB
AAAUBAUBAUBJ,SSEYUAAAAAAD,AABKAAVBKACV,AFABAAMFABAE,AAEUAAAAJVBB
AEAPAFAAAAUY,AAPAAAAAAACA,UAIEAAAUXABP,DAAEUAAFPAUE,TUIBBPFIBBVU
EYAAPFACUALA,FEUAAAYAAFFB,FDGTVHPGXBUA,AAABAAKDAAKA,ABAABCAAABAB
AAACAUAAPAFD,YUMBBHFIEBYT,AGLAHJBLHBYU,ADGGVGJEYUAA,UFAUAFUAFUAF
AKADACMCQAAP,AABKABMMBMAV,AAAAARABHAFA,AAAAAAAAACMR,AKAAAAAAAEAP
DACAADPAUAKA,DAAADHAAKPAA,AAMMGYYEBBYY,AADKACAADKDA,DKCAADFAVADP
AAUFAAKDCAAA,VJAVFAAAVFEU,AADAACCADAAL,AAAFARAAKAAA,FDGAQFTGYBUP
ADEFSPMPAAPD,YAAUBLAVFUAA,AFTEXABTADAF,ACAAFABAAFAB,EAEFCBFJEAAB
APAFAPKAKACA,AFAEAEABEBBE,KHFABAJABUAF,AALAEABJYAUF,KFBCAAGCDAFJ
AKDCABFCAAAA,YYAFFABAUFFY,AGFABXAJPBYA,AAHAAEFAVAEF,PAACACHBQAKA
AKAFUDFAKADC,UAKJEBAUFAAJ,AAEDADKARPAA,AAAFEAWCIFAA,AAXAEFKAGKAD
AACCDFDAAAAA,AAAFDELDCAAA,UAFACBNAJPKA,EEAUXCNDAAPA,AAAAKAPAUEPP
ATFYBAGJEBEA,AEDPFAAUAEUA,FAPDAAMJQPUA,UABAAUPCAPAA,UABYAUFCFAAV
RABAFFAUKAAA,UADUKFDAAAAA,IMOAAFAEAFAE,AAAVKABVGAAB,AUAFACAASKFK
IEAAADAAKAAM,KBPEABKAAAAA,EAALAJKALAGA,AAFACAJAAKPT,AAABPUAKRAAA
UUAAUJGAAPYG,AAVYYJYVYYVO,UABPBIEAHAUA,VAYCPPAAPCAU,BAUADCNPACDF
YYBAAFDBDAIA,AKBDAAUUQKKA,AAFEAFBCJGAA,AFEAAKBCPBAB,AATACDADTAAD
AAAAUAEAAVGJ,HACPAKPAKAAA,RAAPACKAFAAA,APEYABGFECAB,AACMAAFAUBAS
UAADACNAPBUA,AAAHGGFCVFAA,YPAAACACIAAP,AARNDDCBKEAP,AAGXAUABPKAE
```

＜ルール・クリア条件＞「矢印パネル」をクリックすると、左右なら横1列が、上下なら縦1列が1マスぶんスライドします。そうして最初左上にある「キーパネル」を右下に移動させればクリア！

＜　追加ルール　＞①スライドさせる時、その列に他のパネルがない場合はスライドできません。②すべての矢印パネルを消していないと、クリアできません。

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。
　また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電気店	￥16,000	マイコンBASICマガジン	￥6,120
ラジオの製作	￥ 8,400	OAビジネスパソコン	￥6,800
電波新聞縮刷版	￥82,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。
①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。
（郵政省）

払 込 取 扱 票

通常払込料金
加入者負担

02 東京

口座番号（右詰めにご記入ください）
0 0 1 5 0 - 3 - 5 1 9 6 1

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金　特殊取扱

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

※ 定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
*新規 継続	年 月号より 年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ
送付先住所 □□□-□□

産業分類　所属又は職種

フリガナ
送付先御氏名

電話 TEL　年令 才　性別 男・女

払込人住所氏名（郵便番号　　　）※

（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 - 3　通常払込料金加入者負担
右詰めにご記入ください
5 1 9 6 1

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）円

受付局日附印

特殊取扱

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

97. 4現在

書名	価格	〒	書名	価格	〒
図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03-3445-8201（ダイヤルイン）	関東総局	0273-26-3206	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	054-289-0121	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411	新潟支局	025-245-2526	鹿児島支局	099-226-3630
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-2266		
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661		
仙台支局	022-227-7211	京都支局	075-221-8021		

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年齢		応募年月日
		歳		年 月 日

マイコンBASIC 応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊

マイコンBASICマガジン

編集部①

ご住所（ふりがな）	〒 都・道 府・県		
電話	― ―		
ご氏名（ふりがな）		年齢	歳
		性別	男・女
職業：	勤務先または学校名：		
本誌を 毎月・時々・初めて 読む	何人で読みますか （ ）人		

お楽しみプレゼント①応募欄

＊255ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望品名と番号を一つだけご記入ください。

希望品名：

あなたがすすめるパソコン・ソフトのタイトルをお書きください。

（メーカー名： ）

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン① 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。
パソコン＿＿＿＿＿＿＿＿
Windows環境にある(95　3.1)　ない
周辺機器＿＿＿＿＿＿＿＿
ゲーム機＿＿＿＿＿＿＿＿

●今後購入予定のコンピュータ機器は？
パソコン＿＿＿＿＿＿＿＿
周辺機器＿＿＿＿＿＿＿＿
ゲーム機＿＿＿＿＿＿＿＿

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？
1位：　2位：
3位：　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●あなたのパソコン歴は？＿＿＿＿年

●主な使用目的は？　ゲーム　プログラム　ワープロ　学習　ミュージック　通信　CG　データベース　その他(　　)

●別冊付録「DOS/V製作」に関して感想・意見をお書きください。

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

キリトリ線

	掲載ページ	資料請求番号
◆ハード／アクセサリ		
NEC	表2～前付カラー3	1
富士通	前付カラー8～9	2
ソニー	前付カラー10～11	3
エプソン販売	前付カラー12～13, 表4	4
サンクレスト	後付290	5
♥ソフト		
マイクロソフト	前付カラー4～5	6
富士通ミドルウェア	前付カラー14	7
セガ・エンタープライゼス	中付カラー140	8
ナムコ	中付カラー141	9
エレクトロニック・アーツ・ビクター	中付カワー142～143	10
アートディンク	中付カラー144	11
ソース	中付カラー145	12
PSD	中付カラー146	13
メディアクエスト	中付カラー147	14
SPS	中付カラー148	15
ゲームバンク	中付カラー149	16
日本ファルコム	表3	17
♠レコード関連		
コナミレーベル(キングレコード)	中付カラー154	18
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー221	19
ポニーキャニオン	記事中カラー226	20
♣学校関連		
代々木アニメーション学院	中付カラー153	21
東京ゲームデザイナー学院	前付30	22
◆中古基板販売		
トライ	記事中264	23
キョーワインターナショナル	記事中265	24
♥別冊付録「DOS/V製作」		
TWO TOP/若松通商/ユニテク電子/ピーテン/ロケット/ブレス/ダイアモンドマルチメディア		25

キリトリ線

SLG, RPG, AVG パソコンだから楽しい！ 年末年始のオススメパソコン・ゲーム PART 1

① A5 完全版 …155
② ウルティマ・オンライン …158
③ ヴァンテージ・マスター …160
④ リヴン～ザ・シークェル・トゥ・ミスト …162
⑤ ダークフォース2 ジェダイ・ナイト …164
⑥ モノポリー スター・ウォーズ …165
⑦ ラスト・エクスプレス …166
⑧ マスター・ジ・アーク …167

セガWin95用ゲームがおもしろい
SEGA SPECIAL EDITION …168

初級編：とりあえずデュエルで遊んでみる
マジック：ザ・ギャザリング完全日本語版 …170

『ウルティマ・オンライン』初心者におくる連載
ブリタニアに死す …235

『ディアブロ』シングルプレイ拡張キット登場
ヘルファイア …238

ストリートファイターⅢ 2ndインパクトジャイアントアタック大解剖 …172

ファイナルステージ …234

1985年・Part4『キュートなプレイヤーたち』
アーケード・ゲーム・グラフィティ …180

アーケード・ゲーム・ギャラリー『きらめきスターロード』 …239

サイキックフォース命EX …242

年末の『ぷよ』大会詳細告知 とことんぷよぷよSUN …182

俺コレThe Duel …244

- ゲーム考現学 …246
- みらくる読者の闘技場 …248
- WILD CARDS …250
- 読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! … 251
- オンラインゲームの明日を伝える 天網快快 …254
- おたのしみ読者プレゼント …255
- CHALLENGE！ HIGH SCORE！ …256
- ビデオゲーム CLASSIC GUIDE …263
- ソフトハウス10社のPRページ SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION …266

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
'97年12月発売の全473本を収録 SUPER SOFT Hot Information …183
新作発売予定表Data Base …227

君は世界で何番目に速い？

自己最高ラップを更新するたびにパスワードが出現。それを「世界ランキング」のホームページにインターネットから送信しよう。すると、君の記録が世界第何位なのかが一目瞭然になる。さあ、闘いの舞台は整った。世界中のプレイヤーと競い合い、世界一速い男を目指せ!!

セガ ツーリングカーチャンピオンシップ

SEGA Touring Car Championship

好評発売中　価格5,800円(税別)

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996, 1997

グローバル・ランキング ホームページへ!!　http://www.sega.co.jp/stc にアクセス!

12月25日 特別コース世界同時出現!! 日本時間12月25日正午、世界中のプレイヤーのセガサターンに特別コースが同時出現。そのコースを舞台に24時間タイムアタックコンテスト「第1回グローバル・ネットイベント」が開催される。さあ、走りに磨きをかけ、世界最速を目指せ。

セガ ツーリングカーチャンピオンシップ ミュージックCD
〈全16曲収録〉初回限定版には、ゲーム本編のお試しCD-ROM付き!!
NOW ON SALE!　価格2,500円(税別)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

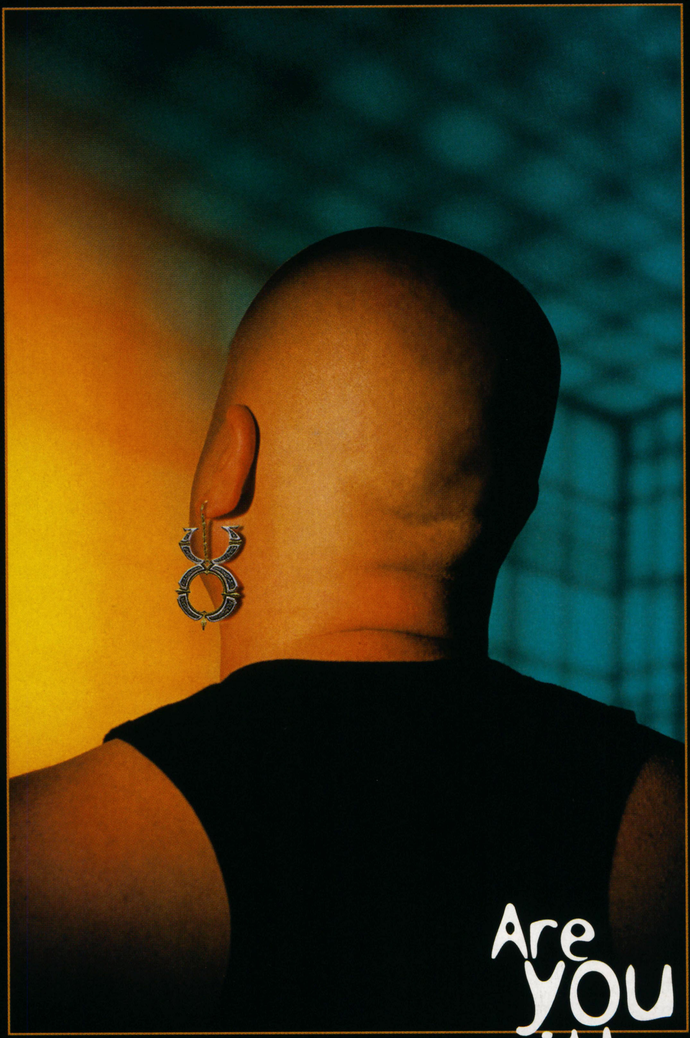
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235/受付時間 月〜金10:00〜17:00(祝祭日除く)
セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp

namco
待望の第2弾。
一九九七年十一月二十八日発売
ナムコヒストリーVOL.2 収録ゲーム
ドルアーガの塔・フォゾン・グロブダー・タンクバタリアン・ラリーX・NEWラリーX
©1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
NAMCO HISTORY™
VOL.2
オリジナルマウスパッドつき!
Windows95専用CD-ROM 5,800円（税別）
動作環境は製品パッケージ裏面をご参照ください。
ナムコヒストリー・アーケードゲームの再来!
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
インタラクティブメディア事業プロジェクト
TEL.03-3756-8507（ユーザー専用）

Dungeon Keeper™
PREMIUM
Evil is good.
勇者諸君。そろそろ正義の味方を演じるのも疲れただろう。
我が帝国に寝返って、悪の世界を心ゆくまで楽しんではどうかね？
おや？　そんなに世間体が大切かい。
それならしょうがないな。
我が愛する手下たちよ、
そこにいる若き勇者を、ほんの少しばかり、いたぶってくれたまえ。
悪の支配者として君臨し、ダンジョンを巨大な悪の帝国に発展させるという正悪逆転のユニークな設定。
敵対するクリーチャーたちには、拷問室や洗脳室が用意されている。寝返るまで、いたぶりまくれ。
宝物庫、ねぐら、にわとり小屋、図書館、訓練室……など、クリーチャーのための設備をつくり、戦意を高めろ。
メイン画面の「3Dクォータービュー」は拡大、縮小が可能。さらに「2Dレーダービュー」で全体の様子を瞬時に把握できる。
配下のクリーチャーに乗り移れば、ダンジョン内を自由に歩き回れる。侵入者を見つけたら、そのまま戦闘に突入可能！
15種類の魔法を研究し、悪魔の呪いで世界を制覇せよ。
ダンジョンを棲みかとするクリーチャーは18種類以上。共食いに気をつけろ。
日本語メッセージと音声により、より深く「悪の世界」を楽しめる。
ダンジョンキーパー プレミアム
グレードアップした日本語版で、いよいよ発売。
Windows®95専用 12月12日発売 価格 ¥9,800（税別）
●メッセージ、音声を完全日本語化。●攻略ステージ数が大幅にアップ。（プラス30面）●モンスター図鑑付属。●壁紙、スクリーンセイバーなどを収録したスペシャルCD、「テーマパック」付。
対応OS：Windows®95、CPU：pentium 90MHz以上（pentium 133MHz以上推奨）、必要メモリ：24MB以上
HD使用量：80MB以上
ELECTRONIC ARTS™
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社 〒141東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル
商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5436-6499(受付時間11:00〜17:00/月〜金)
インターネット EAVホームページ
ゲームの最新情報はもちろん、楽しい話題で満載のEAVホームページ。下のアドレスまで是非遊びにきてください。
http://www.ea.com/eav/
© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Dungeon KeeperはBullfrog Productions Ltd.の米国およびその他の国における商標または登録商標です。Electronic Arts及びElectronic ArtsのロゴはElectronic Arts Inc.の米国およびその他の国における商標または登録商標です。■掲載のソフト画面は開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

ULTIMA™ ONLINE

インターネットを使って何千人ものプレイヤーが、ブリタニアに集う。
今までに無い、全く新しいゲーム世界を体験してください。



Are you with us?™

www.ultimaonline.com

【お詫びとお願い】

弊社では不慮の事態にそなえて、弊社ホームページ上で最新情報を更新しております。何か不都合が生じた場合、まず下記のアドレスにアクセスしていただけますよう、お願い申しあげます。
http://www.ea.com/eav/

本ゲームソフトは通常のPCゲームとは異なり、インターネット上でプレイする特殊なものです。オンラインゲームの特性上、直接本タイトルとは関係ない理由（回線の状況など）で、不都合が生じることも考えられますが、併せてご理解頂きたく、お願い申しあげます。

不明な点などは、必ずご購入前に弊社までお問い合わせください。
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
TEL：03-5436-6499（受付時間：11:00～17:00／月～金）
ご購入後の不良品以外の返品・返金については、弊社ではお断り申し上げております。

© 1997 ORIGIN Systems, Inc. Are you with us?, Ultima Online, Origin, We create worlds and associated logos are trademarks or registered trademarks of ORIGIN Systems, Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

ウルティマ オンライン
好評発売中
価格：9,800円（税別）
インターネット専用ゲーム
Windows®95専用 英語版

ELECTRONIC ARTS™

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社 〒141東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル
商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5436-6499(受付時間11:00～17:00/月～金)

インターネット EAVホームページ
ゲームの最新情報はもちろん、楽しい話題で満載のEAVホームページ。下のアドレスまで是非遊びにきてください。
http://www.ea.com/eav/

ARTDINK WGC WORLD GAME COLLECTION

Blue Byte

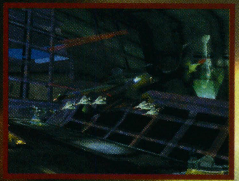
LOCK ON, AND FIRE.

最新のグラフィックによって演出されるかつてない臨場感。
ネット対戦が生みだす無限の戦略性。
3Dシューティングゲームの魅力をすべて詰め込んで、今ここに伝説が誕生する。
ブルーバイトシリーズ第2弾、「エクストリーム・アサルト」。
いよいよファン待望の日本語版初登場!

3D SHOOTING

爆発の中を突き進む。激しい銃弾をかいくぐる。敵機にミサイルをロックオンする。優れた反射神経と的確な判断。3Dシューティングの醍醐味がここにある。

3D GRAPHICS



入り組んだ洞窟や、数々のトラップが隠された敵基地。細部まで緻密に描き込まれた美しいグラフィック。3Dfxにも対応し、戦闘シーンを鮮やかに彩る、スムーズで美しいグラフィックを実現。

NETWORK PLAY

ネットワークプレイ機能を装備し、最大4人までの対戦が可能。4種類の対戦専用ステージから1つを選択。搭乗すべきはタンクかヘリか?

※画面写真は開発中のものです。

3Dシューティングゲーム

EXTREME ASSAULT

エクストリーム・アサルト

絶賛発売中
標準価格 8,800円(税抜)

HD 60MB以上　CD-ROM　Windows®95対応 PC/AT互換機版

Copyright Blue Byte 1997
All Rights Reserved.
Licensed by ARTDINK 1997.

- ●対応機種/PC/AT完全互換機*1
- ●対応OS/Windows®95日本語版*2または日本語版MS-DOS 5.0以上
- ●CPU/Pentium®プロセッサ90MHz以上(推奨Pentium®プロセッサ 133MHz以上。MMX®対応)
- ●メモリ/16MB以上
- ●ビデオカード/SVGA256色640×480ドット表示可能なビデオカード
- ●対応音源/サウンドブラスター対応 /GM規格音源 など
- ●ハードディスク空き容量/60MB以上(推奨160MB以上)
- ●CD-ROMドライブ/2倍速以上
- ●入力機器/キーボード、マウス(ジョイスティック推奨)

*1 NEC社製PC98シリーズでは動作しません。(PC98-NXシリーズ対応予定)
*2 MS-DOSプロンプト上で動作します。
※仕様は実際とは異なる場合があります。

Now On Sale!!
アートディンクがお届けするブルーバイトシリーズ!
「ザ・セトラーズⅡ」
何もない未開の大地に漂着したセトラーたちを率いて、孤島を繁栄へと導こう。
絶賛発売中
標準価格 8,800円(税抜)

Coming Soon!!
「アーキメディアン・ダイナスティ」
己の力と相棒である潜水艇だけを頼りに、世界中の海をめぐる物語。
1998年1月発売予定
予定標準価格 8,800円(税抜)

NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
(社)コンピュータソフトウエア著作権協会

●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・擬似レンタル・中古品販売についてこれを一切許可しておりません。
※MMX®テクノロジーPentium®プロセッサ、Pentium®プロセッサはIntel Corporationの登録商標です。
※Microsoft、Windowsは米国及びその他の国におけるMicrosoft Corporationの登録商標です。
※その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。
※ワールドゲームコレクションとはアートディンクのプロデュースによる国内外の秀作ゲームシリーズです。

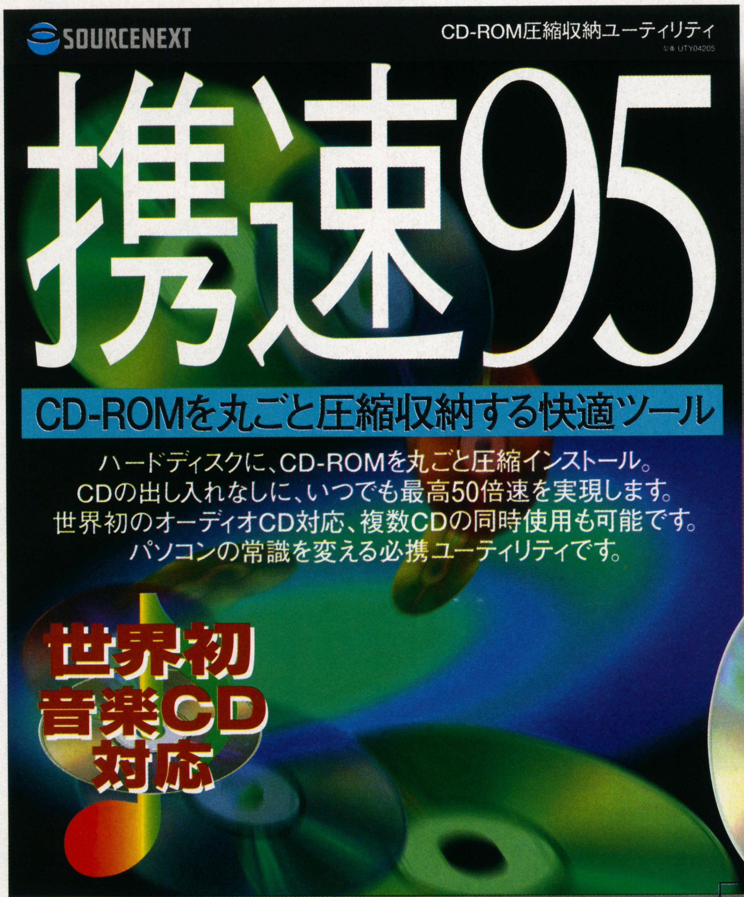
©ARTDINK. All Rights Reserved.

〒261 千葉市美浜区高洲 3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010
URL http://www.artdink.co.jp
株式会社アートディンク

SOURCENEXT
www.source.co.jp

速さは力。

ゲームがすぐ速い



DIABLOも 最速作動

ロード時間が最短に

DIABLO
1004.1KBのセーブデータ読み込み時間

携速95なし	20.35 秒
携速95あり	10.98 秒

DELL OptiPlex Gxi
● Pentium MMX200MHz
● メモリー64MB
● 8倍速ドライブで比較

サブノートやミニノートなら、かさばる外付けCD-ROMドライブを持ち運ぶ必要がなくなり、快適なモバイルが楽しめます。

「携速(けいそく)95」は、CD-ROMをハードディスクに、丸ごとインストールできる快適ツール。一度インストールすれば、面倒なCDの出し入れなしで、いつでもハードディスクから直接高速アクセス。しかも、元のサイズの最高で5分の1にまで圧縮保存*するため、ハードディスク容量をさほど圧迫しません。また連装ドライブでも不可能だった複数CDの同時使用を実現。世界初のオーディオCD対応で、音楽を聴きながら地図ソフトを検索するなど、今までにない快適さです。

* CDによって圧縮率は大きく異なります。オーディオ部分は圧縮されません。
**ハードディスクから直接データを読み込むため、ハードディスクの速度によって異なります。普通、ハードディスクは標準速CD-ROMドライブの約50倍と言われますが、機種によってはそれ以上の高速アクセスも可能です。

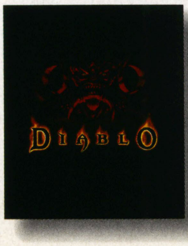
「携速95」とハードディスクそのものを加速する姉妹品「驚速95」を併用すれば、より高速な環境を実現できます。
ハードディスク容量に余裕がない方には、ハードディスクにインストールせずに、CD-ROMドライブの読み込み速度を加速する「超速95」をお薦めします。よく使うCDは「携速95」でハードディスクに収納し、たまにしか使わないCDは、「超速95」でCD-ROMドライブを高速化してお使いになるのが効率的です。

※ オーディオCDの再生には、CDに直結しているサウンドカードが必要です。
CD-EXTRAおよびビデオCDはサポートしておりません。
CD-DA(オーディオサウンド)トラックを含んだゲームCD-ROMでは完全に対応できないものもあります。
プロテクトのかかったCDは、正常に作動しないことがあります。

当社は、著作権保護活動の一環として、著作権協会に加盟し、積極的な協力を行っています。

●Windows95版　標準価格 11,800円(税別)

Windows95 は米国 Microsoft 社の商標です。Macは米国 Apple 社の商標です。その他掲載されている会社名、商品名は各社の商標あるいは登録商標です。製品の仕様や価格は予告なしに変更されることがありますので、あらかじめご了承ください。



DIABLO 英語版
日本語マニュアル
バトルネット接続ガイド付
●Windows95版
オープン価格

DIABLOの原点、 世界で150万本突破の傑作シリーズ

ウォークラフトII～暗黒大戦　完全日本語版
●DOS/V用Windows版　●Mac版　標準価格 各9,800円(税別)

ウォークラフトII～新たなる扉　完全日本語版
「ウォークラフトII～暗黒大戦」用ストーリー拡張キット
●DOS/V用Windows版　●Mac版　標準価格 各5,800円(税別)
本製品をプレイするには「ウォークラフトII～暗黒大戦」が必要です。

テレビCM 放映中

株式会社ソース
東京都中央区新川1-3-3　第17荒井ビル 8階　〒104
tel. 03-3551-5900(代表)
http://www.source.co.jp

あなた自身でつくる、
みんなに愛される洋食屋さん。
何となく懐かしくて温かい「洋食屋」さん。あなたはオーナーとして、お店のデザイン、メニューの決定、従業員の選択、その他やるべきことは山ほどあります。
しかしなんと言っても頭を悩ますのは気まぐれなお客さん達です。いかに喜んでもらえるか、数々の試行錯誤を繰り返しながら、最高の「洋食屋」さんを目指して下さい。
全ライバル600店の頂点に立った時、あなたのお店は「殿堂入り」を果たすことになります。そして全オーナー垂涎の秘伝、奇跡を呼ぶ「幻のレシピ」があなたの手に授けられるのです。
Windows95 CD-ROM
12月12日発売予定!
価格 ¥7,800（税別）
THE ビストロ
洋食屋さん経営シミュレーション
●実在する16の街がリアルに再現され、立地条件で人の流れ、客層が多彩に変化
●それぞれの客層によって大きく異なる嗜好を忠実にゲーム化。
●外観、内装、メニュー、サービスなど、設定の全てが客足に影響。
●豊富なレシピから選べるメニューは、仕入、価格、担当者まで設定自在。
●個性的な従業員は60人。各々に特性がありプレーヤーとともに成長。
●雑誌・TVの取材、食い逃げ、小火など数多くのリアルなイベントが発生。
ビストロの情報を満載した「ビストロ通信」をWEB上で公開中!
http://www.psd.co.jp/~psdmm
動作環境 ●CPU:Pentium-75MHz以上 ●メモリ:16MB以上 ●要CD-ROMドライブ
●ビデオ:640×480以上 256色以上 ●必要HD空き容量:20MB以上 ●Direct X5使用
●サウンドボード:Sound Blasterおよびその互換ボード
psd
■制作/発売元 ピー・エス・ディー
〒135 東京都江東区塩浜2-4-29 住友不動産木場ビル2F
プライムシステム開発内 TEL.03（5683）1356
©1997 ピー・エス・ディー Bio_100%WinGL L1 Copyright©1995-1997恋塚,alty/Bio_100%
※Microsoft およびWindows は米国Microsoft Corporation の米国およびその他の国での登録商標です。

MEDIA QUEST GAME LINE UP for Windows 95®
MICROPROSE
全世界で爆発的ブームのカードゲーム
『マジック：ザ・ギャザリング』が完全日本語版PCゲームで登場！！
追加カードデータが入ったエキスパンション
『スペルズ オブ ジ エンシェンツ 』
遂に日本上陸！！
マジック：ザ・ギャザリング
スペルズ オブ ジ エンシェンツ
英語版
好評発売中　価格￥4,800(税抜)
※この製品は英語版Magic:The Gathering専用になります。
日本語版Magic:The Gatheringで使用することはできません。
MAGIC
The Gathering®
マジック：ザ・ギャザリング　完全日本語版
好評発売中　価格￥9,800(税抜)
MAGIC: THE GATHERING ©1997 Wizards of the Coast,Inc. All Rights Reserved. WIZARDS OF THE COAST, Magic: The Gathering are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Cover illustration, Shivan Dragon, by Melissa Benson.
©1997 Wizards of the Coast, Inc. MicroProse Software, Inc. is an official licensee. MICROPROSE is a registered trademark of MicroProse Software, Inc. All other trademarks are the property of their respective holders.
7TH LEGION
マルチプレイヤー対応の、
世紀末リアルタイム・シミュレーション！
セブンス リジョン 英語版
好評発売中　価格￥8,800(税抜)
© 1997 MicroProse, Inc. All rights reserved. 7th Legion is a trademark of Epic MegaGames, Inc. MicroProse is a registered trademark of MicroProse, Inc. All other trademarks are the property of their respective holders.
WORMS 2
インターネットやLANを使って6人対戦
も可能な、コミカル・シミュレーション！
ワームズ 2 英語版
12月上旬発売予定　価格￥8,800(税抜)
Worms2 © 1997 Team17 Software Ltd. All Rights Reserved. Published by Team17 Software Ltd. Distributed and Marketed by MicroProse Ltd. Team17 & Worms2 are trademarks or registered trademarks of Team17 Software Ltd. MicroProse is a registered trademark of MicroProse Ltd. Original concept Andy Davidson.
FALCON 4.0
人気シリーズに待望の第4弾！
ドッグファイト・シミュレーションの決定版！
ファルコン4.0 英語版
'98年1月発売予定　価格￥8,800(税抜)
© 1997 MicroProse, Inc. All Rights Reserved. Falcon is a registered trademark of MicroProse, Inc.
MQ MEDIAQUEST
販売元：株式会社メディアクエスト
〒102 東京都千代田区三番町6-26 住友不動産三番町ビル4F TEL 03-3222-8639(ユーザーサポート：月〜金 13:00〜17:00) URL http://www.mmq.co.jp
発売元：三井物産株式会社

PlayStation
HYBRID
ハイブリッド
価格 5,800yen〈税別〉
話題作
11月27日発売！
1人暗黒のアジトへ
準備はいいか？
たった1人の戦闘・・・
SET ON!
二度と引き返すことのできない
孤独な戦いがはじまる
伝説のSTGアーケード移植
速射！
速射！
タイプA
タイプB
タイプC
首領蜂
DonPachi
選べるタイプは3種類
価格 5,800yen〈税別〉
(株) エス・ピー・エス
SPS
〒960福島市太平寺字過吹24-1
TEL0245-45-5777/FAX0245-45-1804
SPSホームページ URL http://www.sps.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー、コンピュータエンタテインメントの商標です。
Developed by Motivetime Ltd.
Published and distributed under license
from Elite Systems Ltd. by S.P.S. Co., Ltd.
Sublicensed by Four Winds Software Inc.
Copyright 1997 Motivetime Ltd.
All rights reserved.
©ATLUS/CAVE ©1996 S.P.S

超硬質、異空間3Dバトル!!!

超高等級ゲーム開発集団「ZOOM」が誇る格闘ゲームがここに甦る。

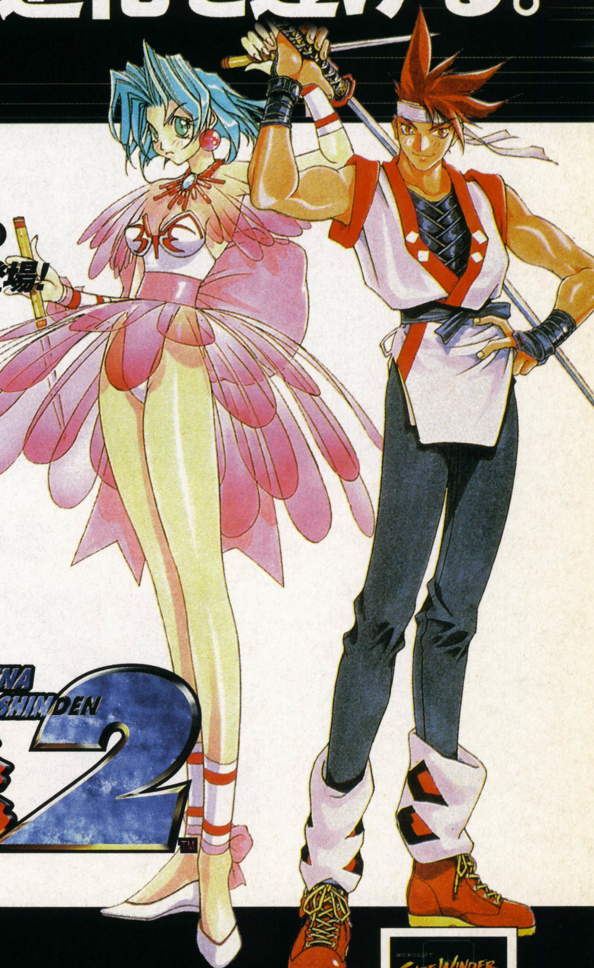
世界各国の国家機密を非合法に入手し、公開しようと企む謎のハッカー集団。
食い止めるには、彼等の用意した「ゲーム」に勝たねばならない。
そのゲームとは、未知のサイバースペースで繰り広げられる
「攻性プログラム」同士の格闘戦だった . . 。

- Direct3D®に対応した、3Dグラフィックスアクセラレータボード搭載機種でオリジナルの映像を超える美しさ!
- LAN・モデムによる通信対戦モード搭載!もちろんパソコン1台でも対戦可能!
- ゲームパッド接続でゲーム専用機と同じ操作感。もちろんMicrosoft®サイドワインダー ゲームパッドにも対応!
- インテルMMX®テクノロジPentium®プロセッサ対応!

Windows®95専用CD-ROM
[ゼロ・ディバイド]
絶賛発売中!
標準価格 7,800円(税別) / © 1995 ZOOM Inc.
ZOOM

ZERO DIVIDE™

大人気3D格闘ゲームが Windows® 95で更なる進化を遂げる。

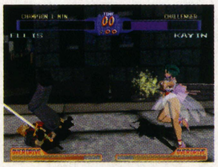


熱き思いを闘志に変えて。

「光と影」が織り成す超立体空間バトル、ついにWindows®95に登場!

「闘神大武会」. . . それは、決して表の世界に現われることのない、闇の武闘大会である。ここにまた、運命の糸にたぐり寄せられるように、11人の闘士が集結する。
鍛えられた肉体と武器、そして技を以って、格闘家の頂点を目指すために . . .。
それは己の名誉のためなのか、あるいは愛する者のためなのか . . .。
新たな闘いが、今再び幕を開ける。

- アーケード&プレイステーションで大ヒットした3Dアクション格闘ゲーム「闘神伝2」を完全移植!
- 側転、背面攻撃、ダウン攻撃等、3Dならではのスピード感と多彩なアクション! 究極宝技、秘伝必殺技の多彩な技に加え、裏技、隠しコマンドも満載!
- 複雑なコマンド入力なしで必殺技が出せる「一発必殺技」機能搭載!
- もちろんMicrosoft®サイドワインダー ゲームパッドにも対応!
- インテルMMX®テクノロジPentium®プロセッサ対応!



Windows®95専用CD-ROM
[闘神伝2]
絶賛発売中!

BATTLE ARENA TOSHINDEN 闘神伝2™

標準価格 7,800円(税別) / © TAKARA CO.,LTD. 1996. PROGRAMMED © TAMSOFT 1996

GAMEBANK ゲームバンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 日本橋箱崎ビル4F TEL 03-5642-8040 FAX 03-5641-1228

Microsoft, Windows, SideWinderはMicrosoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です MMXおよびPentiumはIntel Corporationの登録商標です その他掲載されている会社名、製品名は一般に各社の登録商標または商標です。 ●掲載されているタイトルは、すべてWindows® 95完全対応CD-ROMです ●掲載内容は97年12月現在のもので、予告なしに価格および仕様等を変更することがあります

MICROSOFT SIDEWINDER Compatible
詳しくは、パッケージ裏面の推奨システムをご覧ください

マイコンソフト

● 最大1024×768ドットまで変換、一画面内に表示可能
● プレゼンテーションや教育施設に便利な画面拡大機能を搭載
● アップスキャン、ダウンスキャン両対応

XGA/SVGA対応！

（1024×768ドット）（800×600ドット）

多機能ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XVGA-2

標準価格 **248,000円**（税別）

（注：価格は予告なしに変更する場合があります。）

同梱品一覧… ●XVGA-2（本体）●ACアダプター ●リモコン ●フロッピー・ディスク（3.5インチ）●乾電池（×2）●取扱説明書 ●ソフトウエア取扱説明書 ●保証書 ●ユーザーズ・カード（ハガキ）●ACコード ●ビデオケーブル ●Sケーブル ●15ピン・アナログRGBケーブル ●IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用）●Macintoshディスプレイ・アダプター ●Macintosh用スクリュー・ネジ（×2）●RS-232Cケーブル（IBM PC仕様）●PC-98用RS-232C変換コネクター ●8ピン-21ピン変換ケーブル（入力用）

マイコンソフト

★手のひらサイズのコンパクトタイプ

XPC-2は、パソコンの映像信号(RGB信号)を
家庭用テレビ(NTSC標準信号)に変換するユニットです。
大型テレビにパソコン画像を表示してのプレゼンテーションや
ビデオデッキに収録してのオリジナルビデオ制作などに
活用できます。

接続ケーブルは、入力用(15ピン2段タイプ、3段タイプ)各1本、出力用(15ピン3段タイプ、Sビデオケーブル、コンポジットケーブル)各1本が、付属されています。

主な機能

■映像信号の変換

本来、専用のディスプレイが必要なパソコンのアナログRGB映像信号を、家庭用のテレビで見られるように変換します。変換された映像信号は、ビデオ端子とSビデオ端子に出力され、ビデオデッキで録画することも可能です。

■スクリーンメニュー

テレビに表示されている映像の表示位置、明るさ、対応モードなどを調整をする際、テレビ上に設定項目内容が表示されますので、誰でも簡単に画面を見ながら設定できます。設定した内容は、内部メモリーに記憶されますので、接続するたびに設定する必要がない便利な設計になっています。

■縦・横方向表示位置調整

各メーカーでのパソコン機種には、それぞれ異なった信号レベルがあり、家庭用テレビの表示位置が異なります。XPC-2では、表示映像を上下・左右に移動させてテレビの表示位置をセンターに調整できます。

■画面比率の変更

家庭用テレビの性能上、縦方向に480ドット以上あるパソコンの映像は、変換後、画面からはみ出してしまいます。XPC-2では、画像を縦方向に縮小して疑似的に全画面を表示できます。

■ポーズ機能

テレビに表示されているパソコン映像を静止させ、同じ映像を表示させておく機能です。

■スルーアウト機能

XPC-2は、家庭用テレビの信号と同時にパソコン専用モニタにも表示できます。また、XPC-2本体の電源をOFFにしてもスルーアウトできる設計になっています。

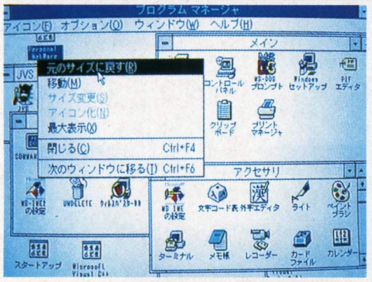
ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XPC-2

好評発売中 標準価格39,800円(税別)

(意匠登録済 第979619号)

▼映像出力例



Microsoftは米国Microsoft Corporationの登録商標です。
Windowsは米国Microsoft Corporationの商標です。
Windowsの正式名称はMicrosoft Windows Operating Systemです。

C 1995DEMPA/MICOMSOFT/J.UEKI.

対応機種

■NEC:PC-980I/PC-9821 ■EPSON:PC-286/386/486/586
■IBM:IBM PC/AT,PS/2(DOS/Vパソコン)
■各社:IBM PC/AT互換機, PS/2互換機 (DOS/Vパソコン)
■Apple:Macintosh※

●ご注意:ノートパソコンの場合は、外部RGB出力端子が標準装備されている機種または、アダプターなどで後付け装備できる機種が対象になります。

※Macintoshに接続する場合は、別売のMacintosh用変換ケーブル 標準価格3,500円(税別) が必要になります。MacintoshはApple Computer社の登録商標です。

対象画面モード

■640x400ドット水平同期周波数24kHz (PC-9821は、31kHz)
■640x480ドット水平同期周波数31kHz (Macintoshは、35kHz)
■800x600ドット水平同期周波数35kHz〜48kHz (DOS/Vパソコンのみ)

各対応機種は、上記画面モードが対象になります。

発売元:電波新聞社 販売部
〒141東京都品川区東五反田1-11-15 TEL03-3445-8201 (ダイヤルイン)

企画・開発:マイコンソフト株式会社
〒530大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F (電波新聞社大阪本社内) TEL06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	0992-26-3630

大好評!! 電波新聞社のアップスキャン・コンバーター

ビデオもゲーム機も映せる 欲張り派

XRGB-1は、テレビ・チューナーやレーザーディスクなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。

入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子、Sビデオ端子、21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号は、パソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また、パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので、パソコンと映像機器の画面を切り替えて使うことができます。

接続可能なビデオ機器

レーザーディスク・プレイヤー，家庭用ゲーム機など。

●家庭用ゲーム機は、各ゲーム機に付属の標準添付のAVケーブルや、各社から発売されているSビデオケーブル、21ピンRGBマルチケーブルなどで接続できます。
●ビデオテープの再生映像が映らないことがあります。

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）または、水平同期周波数15kHz（200ライン）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

標準価格26,800円（税別）
好評発売中

XRGB-1
UP SCAN CONVERTER UNIT

XRGB-1セット内容：XRGB-1本体，ACアダプター，15ピン・アナログRGBケーブル，IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用、出力用各1本），オーディオ変換ケーブル，微調整ドライバーが同梱されています。ビデオ接続ケーブル、S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

ゲームをきれいな画面で楽しむ エンジョイ派

DISPLは、パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機で使いたい、もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたいなど、ゲーム機ユーザーの贅沢な要望に応えたアップスキャン・コンバーター・ユニットです。

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション,スーパーファミコン,ネオジオ,セガなど

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）のパソコン用ディスプレイが対応します。

水平同期周波数31kHzの画面モードを持つディスプレイ例	
NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
SONY-Power WIDE	KV-28PW1
飯山電気	MT-8617ES
NEC	PC-KM152,173など

ご注意
DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。
SHARP X68000用ディスプレイ（CU、CZシリーズ）
富士通 FM TOWNS用ディスプレイ（FMT DPシリーズ）
NEC PC-9801用ノーマルディスプレイ（PC-KDシリーズ）

標準価格19,800円（税別）
好評発売中

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

DISPLセット内容：DISPL本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用変換ケーブルが同梱されています。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

YAG代々木アニメーション学院

大阪校10周年

年間学費65万円でご入学できます。

65万円入学

入学祝金贈呈

(H9年内の出願者15万、それ以降は10万円)

大阪校もおかげさまで10才をむかえました。感謝!!大阪校設置のどの学科でも

[大阪校設置学科]
アニメーター科(修学2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
声優タレント科(1年)

新設
●ゲーム・デザイナー科(2年)
●アニメ監督コース科(2年)
●背景美術監督コース科(2年)

しかも祝金

15万円
10万円
を贈呈

さらに
2年次は40万円で進級できます。

東京校新設学科

●アニメ音響監督コース科(2年)
●SFX監督コース科(2年)
●デジタル映像エキスパート科(2年)
●ライト照明デザイナー科(2年)
●ヒットメイク・プロデューサー科(1年)
●ミュージカル舞台・演劇科(2年)
●メディア芸術総合学科(3年)

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催

98.749%

就職・デビュー率
(平成9年3月卒業生)

良くて安いメディア芸術プロ教育

平成10年度4月生

願書受付中

©矢上 裕/メディアワークス・Project E2

24時間、無料で医療健康相談!

専用寮・格安居住!

特待生12万円
特育生36万円 支給!

キャリスマップ
CARISMAP

アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」

あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)。
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

YAG
代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

見学随時
事前にTELを

未来が見えてくる、公認資格が自然にとれるカリキュラム

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
12/23(祝)	12/23(祝)	12/14(日)	12/21(日)	1/11(日)	1/25(日)	12/21(日)	12/23(祝)	12/14(日)	12/14(日)

●学院説明会

盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	金沢市	宇都宮市
2/22(日)	2/8(日)	12/23(祝)	1/15(祝)	12/14(日)	2/8(日)	2/11(祝)
横浜市	千葉市	静岡市	高崎市	京都市	和歌山市	岡山市
1/18(日)	1/25(日)	1/25(日)	1/18(日)	2/8(日)	12/23(祝)	1/25(日)
松江市	松山市	高松市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市
2/15(日)	2/15(日)	12/21(日)	1/18(日)	2/22(日)	12/23(祝)	1/25(日)

代々木アニメーション学院設置学科

■アニメーター科(2年)■CGアニメ・ゲーム科(2年)■ゲーム・デザイナー科(2年)■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年)■ゲームサウンド・ディレクター科(1年)■マルチメディア・クリエイター科(1年)■デジタルペイント・アーティスト(仕上げアート)科(2年)■アニメ監督コース科(2年)■背景美術監督コース科(2年)■アニメAVオペレーター科(2年)■声優タレント科(1年)■アニメ音響監督コース科(2年)■SFX監督コース科(2年)■SFX特撮科(2年)■マンガ・コミックプロ養成科(1年)■エンターテインメント・ノベルズ科(2年)■ビジュアル・イラスト科(2年)■ミュージック・アーティスト科(2年)■ビデオ・ジャーナリスト科(2年)

ハガキでお申し込み

①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-12
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042(才能を世に)
FAX 0120-310-595(才能すごくいい)

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!

名古屋(1/15)・札幌(1/25)開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-12 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

KONAMI LABEL 12月 DECEMBER LINEUP
KONAMI
四機の最新鋭超時空戦闘機で、撃て!
ここに、真のSHOOTING GAME MUSICが継承される。
グラディウス外伝 ORIGINAL GAME SOUNDTRACK
オリジナル・ゲーム・サントラ
シューティングの枠を超えたクオリティの
サウンドが、よりパワーアップ!
壮大なグラディウスの世界がここにある。
<収録内容>
01.SIDE STORY (ORIGINAL ARRANGE)
02.PROLOGUE
03.SELECT
04.SKY#1
05.SNOWFIELD (st1 BEYOND THE WHITE STORM)
06.BOSS
07.CEMETERY (st2 REQUIEM FOR REVENGERS)
08.CRYSTAL (st3 INTO THE CRYSTAL CAGE)
09.MOAI (st4 RUIN OF SILENCE)
10.INTERNAL (st5 ORGANIC FORTRESS)
11.FOREST (st6 GREEN INFERNO)
12.BLACK HOLE (st7 ON THE EVENT HORIZON)
13.Zab-RUSH (st8 FORMIDABLE GUADIANS)
14.BOSS-RUSH#1
15.BOSS-RUSH#2
16.SPEED (st9 UNKNOWN OR HERE'S THE SOURCE OF INVADERS?)
17.INSIDE MISSION
18.BIG DUCKER
19.LAST BOSS
20.SKY#2
21.ENDING
22.GAMEOVER
23.NAME ENTRY
初回限定 ハイパーメタリックステッカージャケット
GRADIUS 外伝
12.22 IN STORE
CD:KICA-7817 定価¥2,243(税抜価格¥2,136)
独特の世界観を緻密な構成で綴る珠玉の変奏曲。
話題のPS版ソフト
「アザーライフ アザードリームス」
のオリジナル・ゲーム・サントラ。
独特の切り口で一つの世界を作り上げた楽曲は、ゲームのストーリーと相まって、あなたの心に強く響くでしょう。
Other Life Azure Dreams™
アザーライフ アザードリームス
Original Game SoundTrack
全51曲収録
オリジナル・ゲーム・サントラ
12.22 IN STORE
CD:KICA-7808 定価¥2,243(税抜価格¥2,136)
魅力いっぱいのアーケードサウンドをじっくり堪能だ!
両ゲームの全BGMがスペシャルパックで登場!
とべ!ポリスターズ
TOTALVICE
12.22 IN STORE
CD:KICA-7818
定価¥2,243
(税抜価格¥2,136)
とべ!ポリスターズ/トータルヴァイス
全45曲収録
オリジナル・ゲーム・サントラ
人気のアーケードゲームのオリジナルBGMを2タイトル収録した、お買い得な1枚。アーケードポリゴンシューティングとして人気のゲーム2タイトルの、クォリティの高いサウンドに加えて、オリジナルアレンジも収録。ブックレットには2曲の譜面も掲載、こちらもお買い得感いっぱい。通常をはるかに上回るヴォリュームのブックレットをワイドケースへ綴じ込んだ、スペシャルパッケージ仕様。アーケードでは聞こえにくかった、サウンドの奥深さを堪能してください。
ときめきメモリアル3タイトルには初回限定特典!! スペシャル・コレクションカード入り
同じ時間を過ごしてきた
大切な仲間たちへ、
心を込めて贈ります。
MONTHLY GEKKAN TOKIMEKI MEMORIAL 月刊ときめきメモリアル
TOKIMEMO NO.18
月刊ときめきメモリアル最終号
'98.1.1 In Store
CD:KICA-7775 定価¥2,243(税抜価格¥2,136)
好評発売中
月刊ときめきメモリアル NO.1〜17
各定価¥2,243(税抜価格¥2,136)
月刊ときめきメモリアル 秋の増刊号
CD2枚組:KICA-7792〜93 定価¥3,568(税抜価格¥3,398)
ときめきを包み込んであなたに贈ります。
ときめきメモリアル® ボーカル・ベスト・コレクション 5
初回限定ピクチャーCD
12.22 IN STORE
CD2枚組:KICA-7823〜24
定価¥3,568(税抜価格¥3,398)
ときめきメモリアル®
TOKIMEKI MEMORIAL
piano collection 2
ピアノコレクション 2
'98.1.1 In Store
CD:KICA-7825 定価¥3,059(税抜価格¥2,913)
CLICK&DEAD
ステレオドラマ
クリック&デッド
NETWAY スイーパーズ
mission:final「インフォメーション・ウォー」
>mission: final
INFORMATION WAR
〈CAST〉早紀:金月真美
燐(リン):桑島法子/他
12.22 In Store
CD:KICA-7790
定価¥2,854(税抜価格¥2,718)
AD 202X年、国際犯罪都市ネオ・トーキョー。
頼れるのはヤツらだけ…!?
痛快・超カゲキ・ポリスアクション。
文化放送系ステレオドラマ
バーンナップ EXCESS プラス
BURN-UP EXCESS plus X
FILE 1
'98.1.1 In Store
CD:KICA-7826
定価¥2,854
(税抜価格¥2,758)
© KONAMI © AIC © CULTURE PUBLISHERS
めくるめく、ツイパラワールドが
いまここに。
ツインビー
PARADISE第1期、
Vol.4〜6のドラマを
濃縮還元。
2枚組で登場!
ツインビー® PARADISE
DRAMA COLLECTION 2
12.22 IN STORE
CD2枚組:KICA-7821〜22 定価¥3,059(税抜価格¥2,913)
アニメ
© KONAMI/TBS
がんばれゴエモン
オリジナル・サントラ
子供からお年寄りまで、
みんなで楽しめる
ゴエモンならではの1枚。
'98.1.1 In Store
CD:KICA-7831 定価¥2,548(税抜価格¥2,427)
駆けぬけるサウンド・エモーション。
ゲームミュージック史に残る、名作の数々。
KuKeiHa CLUB™
矩形波倶楽部&コナミ矩形波倶楽部
BEST Vol.1
CD:KICA-7820
定価¥2,243(税抜価格¥2,136)
12.22 In Store
KONAMI
制作・発売元:コナミ株式会社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
販売元:KING RECORDS
97240128

2か月連続特集

年末年始のオススメパソコンゲーム PART 1

年末恒例，編集部がオススメするパソコン・ゲームを特集する当コーナー。今月は，話題の『ウルティマ・オンライン』やいよいよ登場の『ヴァンテージ・マスター』など，じっくり腰を据(す)えて遊べる8タイトルを紹介するぞ。

オススメ 1

鉄道経営SLGのスタンダード再来

A5 完全版

■アートディンク ■Windows95 ■10,800円 ■SLG ■発売中

昨年，発売と同時に大反響を巻き起こした鉄道会社経営SLG『A5』。そのパワーアップ版が，満を持して登場するぞ！ （文／煌竜）

『A5』とはなんぞや

「鉄道経営&都市育成SLG」……シリーズ第3弾の『AIII』以来，このシリーズの作品にはこんなキャッチ・コピーがついている。未開の大地に線路を敷き，かせいだ資金で住宅やビルなどのさまざまな施設を築き，その相乗効果で街を発展させていく。アメリカの西部開拓時代の風景を思わせるような，鉄道を中心とした都市育成シミュレーション，それが『AIII』というゲームだった。

その次回作『AIV』では，高架や地下鉄など，数々の新建造物が登場。描かれる都市の姿は，さらにリアルになった。

そして「自分の育てた都市のなかを見てまわりたい」という最終的な願望を実現したのが，『A5』である。マップ上の鉄道やバスに乗り，住民の視点からながめる街の風景のリアルさは，前作までの比ではない。ただし動作に特定の3Dボードを必要としたため，涙を飲んであきらめたユーザーも少なくなかった。

その問題を解決し，新要素を盛りこんで登場したのが，この『A5 完全版』なのだ。

ここがちがうぞ『完全版』!!

一番のちがいは，3Dボードがなくても動作すること。ゲームそのものは元祖とほぼ同じだが，初心者からベテランまでを対象にした新機能がいくつも加わっている。

●フリービルドモードで自由な都市設計

「人に自慢できるような街を作りたいが，SLGは苦手で資金が貯められない！」という人にうれしいのがこのモード。資金と資材の制約を無視して好きな施設が建設できるので，とにかく自由にやりたい人にオススメ。

●パイロットモードで飛びまわろう！

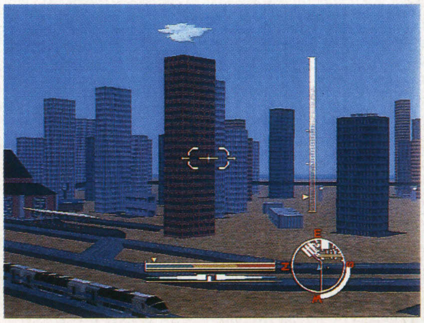
マップ内の乗り物に乗車するだけでなく，自分でヘリを操縦して，自由に街中を飛びまわれる簡易フライト・シミュレータがついた。操縦テクニックの判定機能もアリ。

●ビギナーズ・ガイドムービーを収録

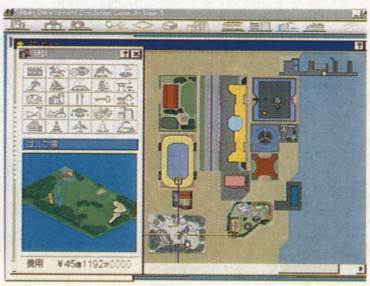
付属のCD-ROMで，ビギナーのためにかたをじっくり解説してくれる。

●3D風景の出力機能が充実

都市風景を，ファイルやプリンタに簡単に出力できるようになった（壁紙化も可）。



▲操縦の腕前が上がると，使えるヘリの種類が増えていくパイロットモード

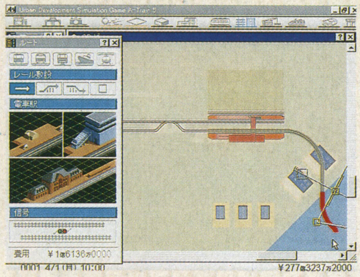


◀フリービルドモードでは高価な建築物を自由に建てられる。路線の研究にも最適

鉄道経営ノススメ

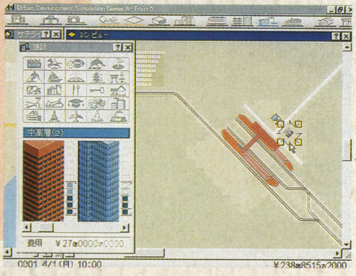
初級編

はうっておいても安定してかせげる路線を作るのが，最初の課題。無理に複雑な路線を考えず，シンプル・イズ・ベストの精神で進めよう。街と離れた工場から資材を運ぶには，輸送トラックが役に立つ。道路と鉄道の連携を覚えたら，初級は卒業だ。



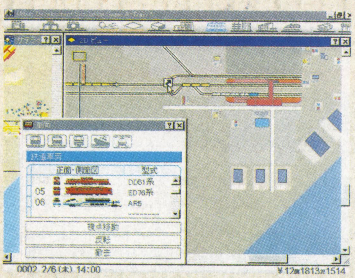
❶駅と線路～資材の流れを考えろ

駅を2ないしは3つ建設し，その間を最短の線路で結ぶ。さらにそれを丸くつなげて環状線にするか，必要最低限の分岐を作って複線化する。最初はこれで十分なのだが，あえて気をつけるとすれば，資材の運搬についてだろう。建築用の資材がなければ街は発展しない。どこの駅から運び出し，どこに貯めるか。駅の場所を決めるさいには，それも十分に考慮しておこう。



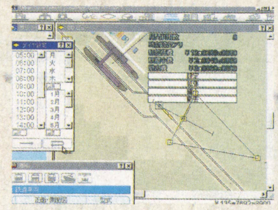
❷周辺の開発～一等地を確保せよ

線路を敷いたらすぐに列車を走らせてもいいが，できればその前に周辺の環境を整えておきたい。一度街が発展しはじめると土地の価格はうなぎのぼり，駅前には勝手なビルが立ち並び，自分の施設を建てるスペースなどなくなってしまうからだ(ワンポイント攻略参照)。よって，必要な場所には最初に子会社を建設してしまうか，少なくとも建設予定地だけは先に購入しておこう。駅のホームや路線を拡張する予定があるなら，そのスペースも同様だ。



❸列車の運行～ラッシュ・アワーを狙え！

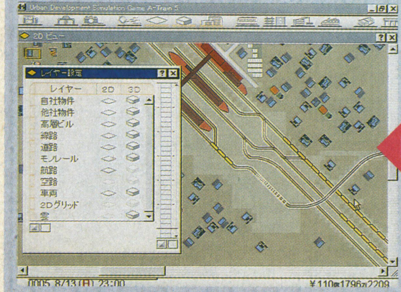
列車を購入したらすかさず配置……と言いたいところだが，その前にかならずポイントの切り替えと発車時刻の設定をしよう。乗客数のピークは午前・午後とも6～8時なので，全列車をこの時刻に同時に発車させれば，経費のムダも最小になる。あとは正面衝突を防ぐようにポイントを調整しておけばOK。ちなみに使う列車は「AR5」だけでいい。収入が格段にちがうぞ。



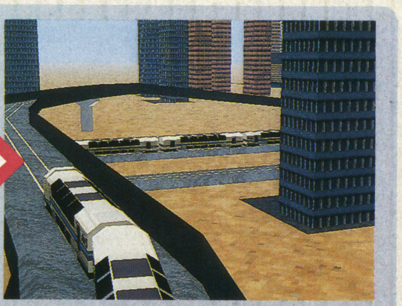
◀ポイント&発車時刻の設定は列車単位。やり忘れのないように

応用編之一

建築物や線路がジャマで新路線を作れないようになってきたら，高架路線・地下鉄路線に挑戦しよう。これは既存の路線や道路をまたげる（くぐれる）ので，かなりムチャな形の線路を敷ける。建造物の合間を走り抜ける高架路線は映像的にも圧巻だ。うまく高度がコントロールできない人は，カメラによる3Dビュー機能を活用すべし。仮の線路が表示されるので目安になるはずだ。



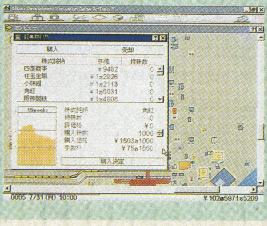
▲線路が交差していることに注目。高度別表示機能を駆使して線路を敷けば……



▲ほかの列車を眼下にのぞみつつ，ビルの合間を抜けていく路線のできあがりだ

応用編之二

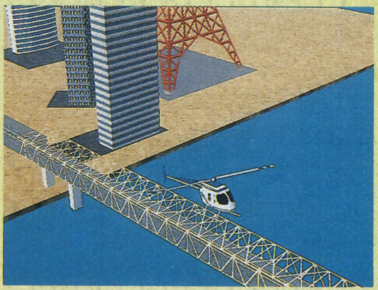
十分な資金を貯めてから本格的に遊ぶのもひとつの方法。適当に路線を組んだら，株でもやりつつ100年ほど待とう!?



◀現実とちがって待つことは苦痛ではない。相場が動くまで10年でも20年でも待つべし

応用編之三

鉄道会社（プレイヤー）が建てた施設のことを「子会社」と呼ぶが，ツボを押さえた場所に大型の子会社を建設していくと，鉄道以上の収入を得ることもできる。住宅と職場は総数とバランス。デパートやレストランなら立地と密度。考えるべき要素はたくさんあるが，適度に配置していこう。また，最初は少々採算が悪くても，客寄せのためにバスを走らせてみるのもひとつの手だ。



▲ヘリポートつきの高層ビル（子会社）を建てると，ヘリ便も運行できる

『A5』〜その映像と美

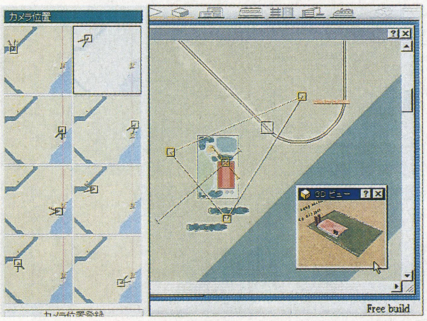
こんなカタい見出しをつけるとしりごみする人がいるかもしれないが，要は『A5』のグラフィックは一見の価値がある，ということだ。美しい映像であるというだけではない。

『A5』のそれは，3Dレンダリングによる動画で，バリエーションがほぼ無限大に広がるのだ。朝，昼，夜と光の具合が変わっただけで画面のなかの都市はまったくちがう姿を見せてくれるし，自分が街に対して積極的にアプローチする（何かを建てたり，壊したりする）ことでも風景は大きく変化していく。

「都市景観作成ソフト」——

そんな呼びかたさえできるほどだ。現に先日行なわれた元祖『A5』のフォト・コンテストの優秀作品は，本物の写真と見まちがいそうなぐらい，美しい映像ばかりだった。

鉄道会社の経営と都市発展をゲームの本筋とすると，この映像はオマケの要素に過ぎない。しかしこのオマケは，コンピュータのなかの架空の都市に，かぎりないリアリティをもたらしてくれる。育成系のSLGはキライという人も，ぜひこのソフトで独特のインサイド感覚を体験してみてほしい。

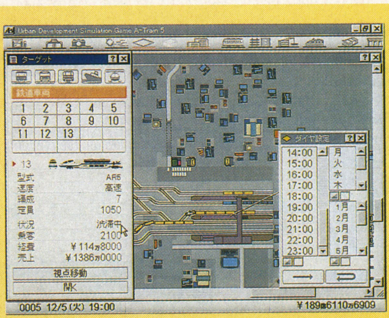


▲つねにミニサイズの3Dビューをながめつつプレイできる。カメラの切り替え機能を活用しよう

▲闇のなか，ビル群に向かって進んでいく列車。時間によって，街は大きく様相を変える

ワンポイント攻略
「客は逃がすな！」

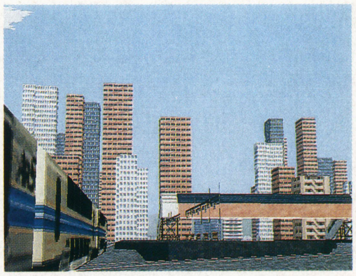
客が集中する午前と午後のラッシュアワー。この連中を逃がさず利用するもっともよい方法は，同じ駅から1時間おきに列車を出発させてしまうことだ。列車は駅を出た直後に数珠つなぎになって渋滞し，到着時刻が遅れてしまうが気にする必要はない。要は設定した発車時刻を過ぎる前に，つぎの駅に着けばいいのだから。



▲渋滞を起こしているが大丈夫，ちゃんと前の列車のあとについて走っているのだ

おわりに

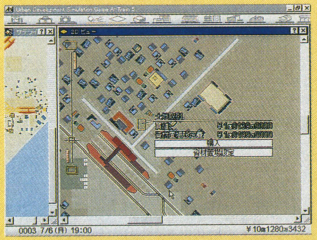
育成SLGはよく「自分だけの○○が作れる！」という文句をウリにするが，『A5 完全版』ほどその言葉がピッタリあてはまるものはないように思う。設計図を書く＆モノを作ることの楽しさだけでなく，何かを育てるときに感じる対象からの手応え……。これまではプレイヤーが想像力でおぎなっていた部分を，このソフトは自ら表現することに成功したのだ。最後に，ちょっと注意を。古い機種だと3D動画の動きが少々キビしいので，ぜひ最新のマシンで遊ぼう。



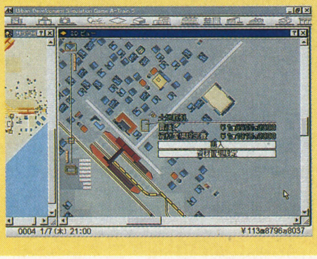
◀都市の成長はプレイヤーのよろこび。その一体感が命

ワンポイント攻略
「土地は先に確保せよ！」

「必要な施設が建てられなくなるから」というのは前に書いたとおりだが，「値上がりするのを見越して買っておき，売ってもうける」という，現実世界で政治家や悪徳業者がよくやる打算的な理由もある。とくに新路線を開通させると，地価は数年で10倍以上に跳ね上がるので，都市発展のジャマにならない程度に買い占めよう。



◀ある程度発展し，値上がりしつつある駅前の土地が……

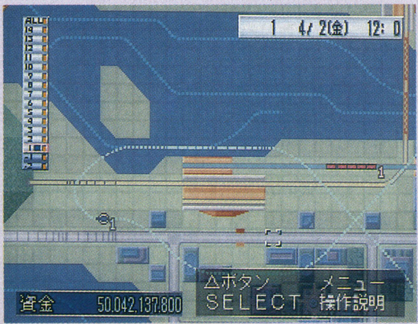


◀わずか半年でこれだけ上がる。あまった予算は土地購入につぎこもう

こちらもヨロシク！プレイステーション版『A5』

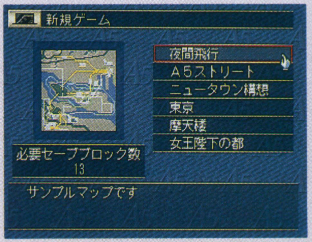
『A5』 ■アートディンク ■SLG ■6,800円 ■発売中

プレイステーション版『A5』も，Win95版と同時に発売される。ゲームの内容はほぼ同じだが，家庭用ゲーム機らしくビジュアル面を重視しているのが特徴だ。



▲パッドに合わせた，独特の操作系を持つ。画面の色使いも，暖色系のやわらかい感じだ

パッドでの操作に合わせたアイコン主体の操作系の採用，登場列車が世界各地の超特急やD51機関車を含む35種類というのもスゴイが，一番の目玉は18種類の付属マップだろう。しかもニューヨーク・マップでは自由の女神やスペースシャトル，パリでは凱旋門というように，マップ独自の施設を建造することが可能になっている。Win95版を十分に堪能した人は，こちらにも挑戦してみてはどうだろうか。



◀パソコン版の4つに対し，計18種類の個性的なマップを収録している

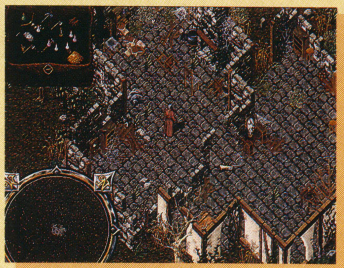
オススメ 2

人間同士のコミュニケーションが楽しいオンラインRPG

ULTIMA ONLINE

ウルティマ オンライン

■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■Windows95(日本語マニュアル付き英語版) ■9,800円 ■ネットワークRPG ■発売中



世界ではじめて商品化された大人数ネットワークRPGである本作。いまや勇者・悪人・変人が入り乱れて活況を呈しているのだ。 (文／藪良小路)

これぞ生活RPG

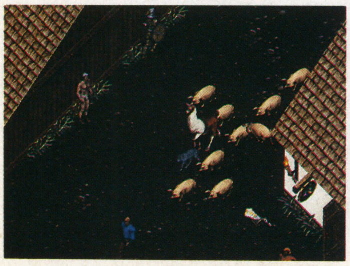
ホスト・コンピュータに世界中から数万人がアクセスし，世界を共有，互いに交流できるゲームがぞくぞくと発売されつつある。その先陣をきったのが，RPGの元祖とまで呼ばれるほど長い歴史を誇る大御所『ウルティマ』だ。電気街を歩けば，その過剰なまでの反響を見ることができる。このページを読んでいるからには，キミもけっこうな興味があるのだろう。だが，ちょっと待ってほしい。あらためて説明するが，このゲームはインターネットに接続しなければ遊べないのである。メッセージはすべて英語だし，マニュアルもEAV版では十分ではない。こんなひどい（失礼）ゲームを本当に遊びたいのかい？

……そうか，そこまで決意が固いか。それで正解だ。そう，この『U.O.』はあらゆる艱難辛苦を乗り越えてでも，ありあまってどうしようもないぐらいの楽しさに満ちているのだ。その世界を，これから少しずつ明らかにしていこう。

『U.O.』の世界は，負荷軽減のため，いくつかのサーバーごとに同時に入れる人数が制限されている。だが，貯金をはたいて家を建てたり，モンスターに襲われて死体をさらしたり，ちょっとだけ敵対するギルドに攻撃呪文を放りこんで去ったりする者を含めて，1日の数時間をブリタニアで過ごす人は，途方もない数になるだろう。それこそ万である。

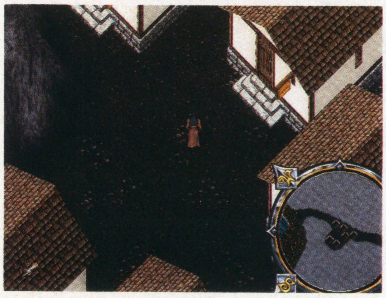
そんな膨大な人数のプレイヤーたちはどう生きているのだろう？　観察したり尋ねてみたところ，これが千差万別，じつにさまざまであった。

ある者は，野生動物を飼い慣らしていた。他のプレイヤーに番犬，番熊として売るのである。純粋な自分のペットとして，大量の動物を引き連れたり，家のなかで強力なモンスターを飼いならす強者もいた。



◀ブタの大群を引き連れる人を発見。楽しそうでしょ？

ある男性は，もっぱら夫婦でパン屋を営んでいるという。パンを作るには，まず水と小麦粉を合わせてパン生地を作る。パン生地にハチミツを混ぜて，さらにハチミツを加えると，クッキーが作れる。焼くための火も必要だ。当然Cooking（料理）のスキルが高いことも必要である。作ったパンは，通行人に売ったり，店に買い取らせているらしい。ギルドに入ったり，高潔な人物であるとの評価で材料費を安くしてもらったところで，手間の割に儲かる金額も知れたものであるから，まこと素朴な生活と言えるだろう。



◀鉄鉱石の採掘できる場所では，鍛冶屋が大勢集まっている

『U.O.』は，昔から我々が持っていた「別世界で普通の生活をしたい」という望みを少なからずかなえてくれるはずである。むずかしいことも多少はあるが，安心してほしい。そのために，『U.O.』連載がスタートしたのだ。

スキルがキャラ個性をひきたたせる

「スキル（能力）」とは，腕力や体力とはちがい，弓矢を作るとか，道をどんな生物が通ったか調べたりするといった，かなり限定された目的に対応した技能だ。これらは，使えば使うほど成功率が高くなる。たとえばThief（盗賊）のキャラを作ったら，はじめから得意なスキルは3つ。他人のバックパックをのぞくSnooping（詮索），カギを開けてしまうLockpicking（錠前破り），そして物をバレずにフトコロへしまうStealing（窃盗）である。のぞくぶんには失敗しても支障はないが，盗みでヘマをすると，衛兵を呼ばれて瞬殺されてしまう。ほかのスキルも，数値を少し上げるだけでもかなり苦労するため，万能キャラは育てにくい。しかしこのことが，キャラクターごとの個性をきわだたせるのだ。

◀他人のプライバシーをのぞく瞬間。うーん，スリル満点

◀金目のものを狙おう。失敗したら，まず命はないぞ

◀秘密道具でカギを開けて，中身を失敬してしまうのだ

▶というわけで，盗賊王を目指してみましょう。あ，金貨はハダカで持ち歩かないこと。簡単に盗めちゃうからね

みんなみんなお仕事なんだっ ドロボウだからぁー♪

© 1997 ORIGIN Systems, Inc.

人生❶ 闘いに生きる

RPGの醍醐味と言えば，やはりモンスターとの闘いだろう。街の外にはモンスターがうようよいるから，相手に不足を感じることはない。逆に，戦闘の得意でない職についているキャラクターは，ちょっと隣の街へ行くだけでも危険である。歴戦の戦士ですら闘いをサボって街のなかで商売ばかりしていると，戦闘関係のスキルはどんどん落ちていくから，まさに日々はこれ，鍛錬のくり返しだ。戦闘はセミオート。目標をクリックすれば，勝手に闘うぞ。

人生❷ ひっそりと街に生きる

どうも流血ざたはキライだとか，弱すぎるのでしばらくは装備を整えるための資金を貯めたいという人は，ムダに冒険をせずに街か，すぐに逃げもどれる周辺地域を縄張りにしよう。そして，訓練所で鍛えたり（他人の訓練を見ているだけでも，ある程度はスキルが上がる），手に職をつけて商売をし，小銭を貯めたりするのだ。がんばって鎧を買ったけど，STR（腕力）が低すぎて装備できなかったとかいうオチは，ちょっと悲しすぎるよね。

人生❸ 探求に生きる

このブリタニアの世界は広い。まだ知らぬ土地を探検することこそロマンと思うのなら，とにかく歩こう。そして走り，馬を駆り，さらに船に乗るのだ（3,000gpぐらいから手に入れられるだろう）。テレポーターやムーンゲートという便利な交通手段もある。特定の橋がPK（プレイヤーキラー）に占拠されていて通れなかったり，モンスターが大量発生して壊滅状態の地域もあるので注意。ダンジョンを見つければきっと，いいものが手に入る……かも。

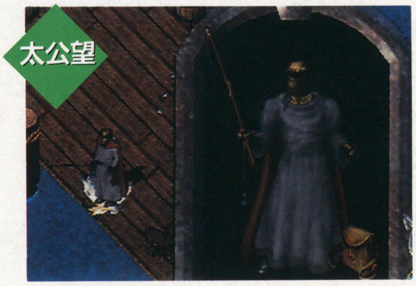
人生❹ 善人・悪人に生きる

誰かがモンスターに殺された直後，その死体にハイエナのように群がり，アイテムをはぎとっていく人間は多い。しかし，もっとイヤラシイのは，いまだに多いPKだ。金儲けというより楽しんでいる。親しげに声をかけて集団で取り囲んだり，Poison（毒）のスキルで食べ物に毒を仕込んだり，害のある薬を用意して，毒知識のないプレイヤーに与える人間もいる。そういう悪人がいるからゲームがおもしろいのだが，やはり実際に殺されるとくやしい。

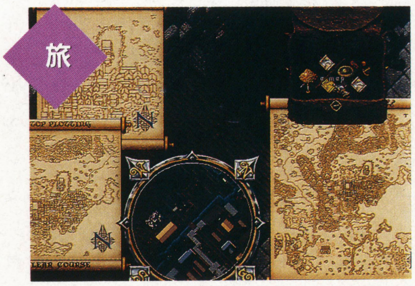
▲NPCが，護衛や暗殺といった依頼を持ちかけてくる。ときにはゲームマスターが大規模な争乱を起こして参加を要請することも

▲モンスターは金貨やアイテムを持っていることがある。動物は皮をはいで売りさばいたり，縫い合わせて鎧などを作ることもできる

▲NPC相手に商売をしてもいいが，やはり他のプレイヤーとの値段交渉が楽しい。物価もたえず変動しているので，注意しよう



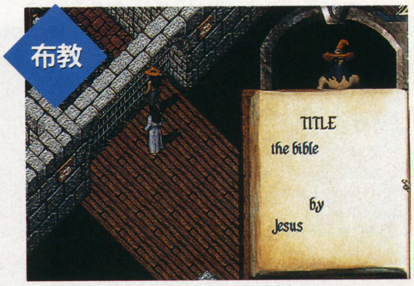
▲1日中釣りをしている人も多い。釣りのスキルがどんどん上がっていき，最後にはGrand master Fishermanになるとか（笑）



▲世界中をめぐり地図を書くことに熱中する冒険者。sextant（六分儀）は便利なので，ぜひとも入手しておこう。細工師なら自作せよ

▲各地の図書館や戸棚をあさり，本を読みまくるのも一興。ときどき別のプレイヤーの日記とかが混じっているのが謎である

▲橋にてHiding（隠れる）のスキルで姿を消し，不意打ちをするPK，相手の強さに関係なく果敢に襲いかかるPKなどさまざま



▲ブリタニア城で会った彼の名は「ジーザス」。服をくれたり，聖書をくれたりした。「LOVE」と「PEACE」が彼のログセだったけど……

ホストが増えるぞ!!

ホスト・サーバーが，近く4か所増やされることになった。この原稿を書いている時点ですでにNapaValleyという新サーバーが，一番アタマに位置していたBajaやPacificを押しのけて，トップ位置についている。これから，このサーバーに日本人がどんどん定住するんじゃないのかな？

これに連動して『U.O.』も数回にわけて市場に追加供給され，今年中に計30,000本が日本国内に出まわる予定だ。現段階では，すでに多くの店で山積みの状態を見ることができ，数十軒まわっても手に入らなかったという発売日（11月18日）の混乱がウソのよう。そういや，値上がりを狙ってか，初日に大量に買い占める人間がいたなー。そりゃ俺か（ツッコミ）。

◀11月18日には秋葉原で行列ができたのだ。お疲れさま！

初心者プレイヤー必見のへなちょこ連載は235ページを見よ！

オススメ 3

精霊たちが火花を散らす，ファンタジック戦国絵巻

ヴァンテージ・マスター

■日本ファルコム ■Windows95 ■10,800円 ■シミュレーションRPG ■12月12日発売予定

年末商戦には完全な「新作」で挑む日本ファルコム。本記事では簡単なプレイング・レポートもまじえつつ，その魅力に迫るとしよう。 （文／千歳秋吉）

「統率」こそが世界を制する力なのである

おおよそ従来のファルコムの作品を知る者ならば，今回紹介する『ヴァンテージ・マスター』の画面写真を見て「えぇっ！」という驚きの表情を浮かべたであろう。

六角ヘクスで表現されるマップ。そのなかに，ところせましとひしめくキャラ群。パッと見た目は正統派SLGの画面構成である。

これまではもっぱらRPGでファンの人気を獲得してきたファルコムだが，今回の狙いはいったい何か？　それは「ファンタジー・シミュレーションRPG」という肩書きが如実（にょじつ）に物語っている。

そう，本作はSLGとRPGの要素を合わせ持つ完全な新作。この世界でプレイヤーが演ずるのは，ネイティアル・マスター（精霊使い）という役どころ。味方のネイティアル（精霊）を召喚して自在にあやつり，各面に登場する敵の軍勢と戦うのがキミの使命。そして敵のマスターを倒せば面クリアとなり，主人公は成長する……というのがゲームの概要だ。

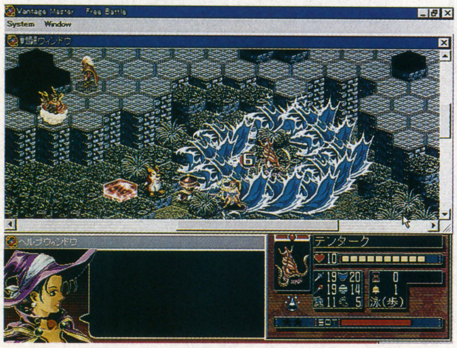
こう言うといかにも勇ましいが，そこはやはりSLG。勝利を手にするためにはそれなりの戦略が必要となる。たとえば，味方ネイティアルの召喚順序。戦略的要地である「魔晶石」の占領。敵ネイティアルとの相性。相手をどこにおびきだすか，etc……。

ネイティアルはいかなるときも，自分で判断して動くことは，決してない。また，攻撃の有利不利も，非常に明確に表われる。

ゆえに，偶然では勝てない。プレイヤーの統率力がそのまま勝敗に結びつく。『ヴァンテージ・マスター』とはそんな作品なのだ。

また一方で，本作はRPGでもある。主人公キャラはなんと18人存在し，エンディングもそれぞれの主人公別に用意されているというから，その奥の深さには驚きを隠せない。

ヒーローを演ずる冒険活劇もいいけれど，指揮官として采配（さいはい）をふるうのも悪くない。戦場にどんな物語を描くかはキミしだい。チャレンジしてみる価値は十分にあるぞ。



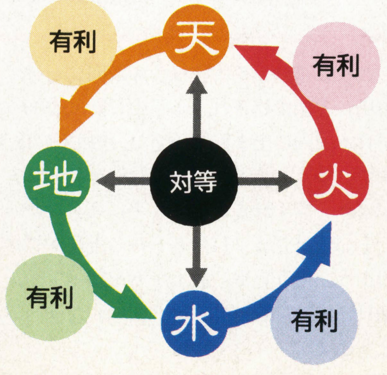
▲水のネイティアル，テンタークの魔法。敵味方関係なくダメージを与えるハデで危険な技なのだ

◀彼女は紫の魔女メルレット。この世界では案内役的な存在だ

▶ある程度面が進むごとに登場するメルレット。いざ，新たなる地へ……

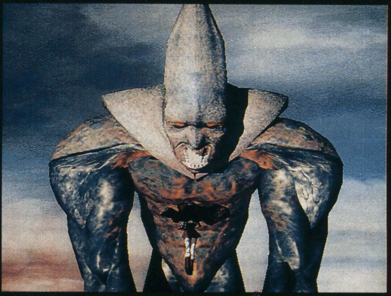
重要 ネイティアルの強弱関係

本作の兵士であるネイティアルには，あたかもジャンケンのような強弱関係が存在する。それをわかりやすく示したのが下図。この法則に逆らうと，能力的に大きく勝っていてもダメージをほとんど与えられないことが多い。注意すべし！



オープニングCGで見る ヴァンテージ・マスターの世界

まぁ見てくれ。この質感を。クオリティの高さを。これが新シリーズ発売とともに生まれ変わった，ファルコム流CG画法だ！



© 日本ファルコム

HOW to WIN

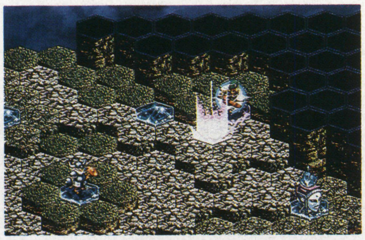
挑戦者：千歳グラナス（レンジャー）
シナリオ：暗黒の尖島

今回攻略の対象として選んだ「暗黒の尖島」はレベルで言えば3面といったところ。力押しプレイがそろそろ通じなくなってくるなか，千歳グラナスはどう戦うのか!?

炎のチャレンジャー

なにごとも最初が肝心である。が，とくに『ヴァンテージ・マスター』の場合はスタート直後が「命」と言ってもいい。

そう，自軍ネイティアルの召喚だ。それもただ呼び出せばいいというものではなく，どういう順序で魔晶石を占拠していくか，敵陣にいつ攻めるかをもこの時点で決めたうえで，もっとも適切な手を打たねばならないのだ。



▶火のネイティアルばかり召喚する千歳グラナス

悩んだ末，千歳グラナスが召喚したのは，火のネイティアル「ヘピタス」である。

「火に対して有利なのは水。ところが水は機動力に欠けるから，敵の水軍がこちらに攻めてくる前に，主要な魔晶石をすべて押さえこめる。それにヘピタスは移動力もあるしな」

30秒ほど，悩んだ末の決断であった。

せまき道の攻防戦

このもくろみは大当たりした。足の速いヘピタスはまたたく間に近隣の魔晶石をすべて占領し，なんと開戦直後にして勝利目前という夢すら見させてくれたのである。

いい気になった千歳グラナスは，一気に総攻撃をかけるべく，さらに火のネイティアル「ダルンダラ」を追加投入する。だが一方でこれを見た敵勢は，細い通路となる場所に水のネイティアル「レキュー」を待ち伏せさせ，防衛ラインを張っていたのだ。

「フン，あんな小舟風情になにができる。我が炎の鉄槌（てつつい）で地獄に送ってくれるわ」

かけ声も勇ましく，ヘピタスが攻めていく。だが，その攻撃はほとんど当たらない。逆にレキューはたった一度の反撃でヘピタスに致命傷といえるダメージを与えていた。そう，これが『ヴァンテージ・マスター』における「相性」という要素のコワさである。

「このままでは，部隊は全滅する……」

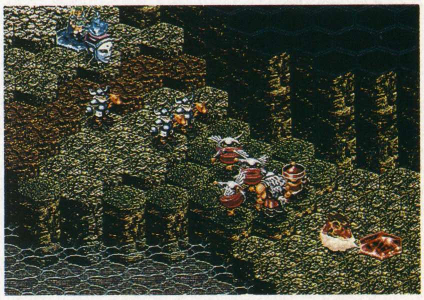
そう判断した千歳グラナスはいったん火の軍勢を退かせ，対レキュー用兵器として地のネイティアル「バ・ランセル」を召喚することに。これによって細道での膠着（こうちゃく）状態を打破し，さらに天のネイティアル「ギュネ・フォス」をも駆使して再度総攻撃をかけ，ついに敵将を倒すことに成功したのであった。

勝って味方を手に入れよ

今回はたまたま千歳グラナスに有利な地形だったからよかったようなものの，一時的に苦戦を強いられたことは否定できない。

敵はつねにこちらの動向を見てネイティアルを召喚してくる。それに対抗するベストな戦略を考えることが今後の課題であろう。

この戦いで地のネイティアル「エ・フェリオン」が加わった。では，つぎなる戦場で…。



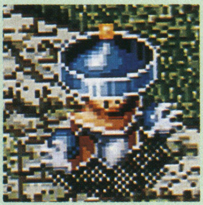
▲細道をはさんでの攻防。かたよった召喚のツケを思い知らされつつも，ここは退却するのが吉

ネイティアル図鑑

序盤専用

シナリオ・モードの序盤に登場するネイティアルを紹介する。確実に使いこなせるように，修行すべし！

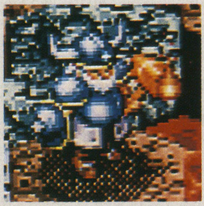
バ・ランセル　地



●特性：通常●移動：歩(泳)
●攻撃：　8●防御：　6
●魔力：　3●魔防：　7
●速さ：11●移動：　5

コマのように身体を回転させつつ武器を突き出す攻撃が特徴。機動力の高さは役立つ。

ヘピタス　火



●特性：通常●移動：歩
●攻撃：10●防御：　8
●魔力：　4●魔防：　9
●速さ：　7●移動：　6

移動範囲と攻撃力に秀でた戦士。バ・ランセルくらいならやすやすと倒すことも可能。

ギュネ・フォス　天

●特性：昼型●移動：飛
●攻撃：　7●防御：　7
●魔力：10●魔防：11
●速さ：10●移動：　6

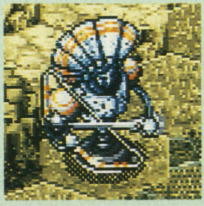
拠点占拠から魔法攻撃まで，幅広く活躍することだろう。敵マスターへのトドメに最適。

レキュー　水

●特性：通常●移動：泳(歩)
●攻撃：　9●防御：　5
●魔力：　2●魔法：　7
●速さ：13●移動：　5

さほど強くはないが，少ない魔力で召喚できるので，対火防御にはまさにうってつけ。

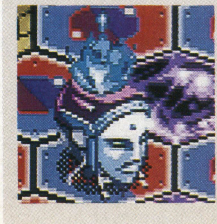
エ・フェリオン　地



●特性：通常●移動：歩
●攻撃：12●防御：　8
●魔力：　6●魔法：　5
●速さ：　8●移動：　5

アイアンキャノンという大弓を使う。多少の障害物を越えて攻撃することが可能だ。

ダルンダラ　火



●特性：夜型●移動：歩
●攻撃：　7●防御：10
●魔力：16●魔法：13
●速さ：　8●移動：　6

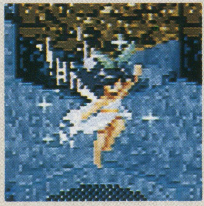
頭に炎が揺らめいている不気味なネイティアル。爆発の魔法は周囲に大打撃を与える。

マーム　水

●特性：夜型●移動：泳(歩)
●攻撃：10●防御：11
●魔力：15●魔法：16
●速さ：10●移動：　5

回復魔法を持っているので，マスターの横に1体は召喚すべし。まさに，転ばぬ先の杖。

ベリット　天



●特性：通常●移動：飛
●攻撃：　1●防御：　2
●魔力：12●魔法：13
●速さ：13●移動：　4

戦闘では役に立たないが，凍結などの状態から回復させる魔法を持つ貴重な存在だ。

※上記のデータはすべて最強の状態のときの値です。

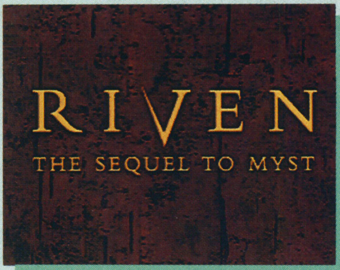
オススメ 4

全世界が待ち望んでいた!

リヴン ザ・シークェル・トゥ・ミスト

■SMEインターメディア ■Windows95 & Macintosh（ハイブリッド） ■8,800円 ■AVG ■発売中

世界中で大ヒットとなった『ミスト』の続編がついに登場。前作以上に緻密に描かれたグラフィックをたっぷりと堪能してほしい。　（文／渡辺和歳）

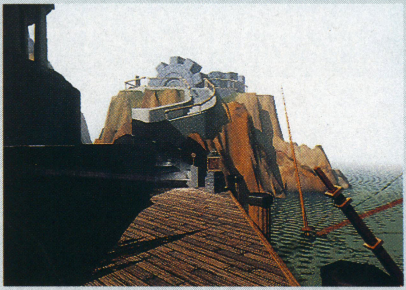


STORY OF MIST ◆ストーリー オブ ミスト◆

主人公が気がつくと，まったく見知らぬ島の港に立っていた。その無人島をしばらく探索しているうちに，図書館で本のなかに閉じこめられているふたりの男と出会う。帰る手段も見つからないので，とりあえず彼らを解放するための“紙”を探すことになったが，先にはさまざまな謎が待ち受けていた。途中，このミスト島を作ったアトラスなる人物が閉じこめられた1冊の本を見つける。彼は，図書館の本に閉じこめられた息子たちはミストを壊そうとたくらんでおり，解放してはならないと言う。すんでのところでアトラスは解放され，「ミスト」は崩壊の危機をのがれることができたのだが……。

★　★　★

細部まで描かれた超美麗なグラフィック，壮大なスケールのストーリー，洗練されたインターフェイス。それらが独特なセンスで作り上げられた『ミスト』は，世界中で受け入れられ，今でも根強い人気を誇っている。


▲『リヴン』と比べると見おとりするが，当時としては衝撃的なグラフィックだった

新たな冒険が 今 はじまる…

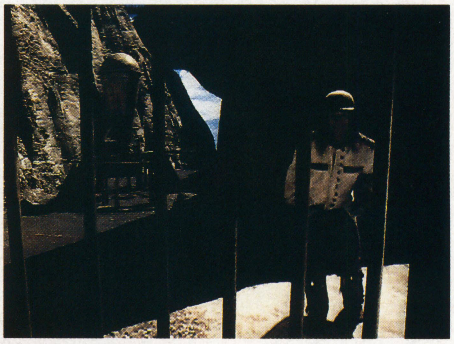
全世界で350万もの人たちを魅了し，数多くの賞にも輝いた『ミスト』。その発売から4年という長い月日を経て，正統な続編として登場したのが，この『リヴン』だ。

今回のストーリーは，前作『ミスト』のエンディングであった「アトラスの部屋」に主人公が呼ばれたところからはじまる。彼の父親ゲーンが作り出した「リヴン」と呼ばれる世界に，アトラスの妻キャサリンが，幽閉されているのだという。本を書きつづけなければならない自分に代わり，キャサリンを助け出してほしいとアトラスに頼まれたプレイヤーは，未知の世界「リヴン」へと旅立つ決心をする……。

以上のようなストーリーはもちろん，『リヴン』を語るうえで欠かせないのが，細部まで描きこまれた幻想的なグラフィックだ。前作の『ミスト』も当時としては最高水準クラスのものだったが，今回は段ちがいにスゴイ。掲載した写真を見ていただければ，実写と見まちがえてしまうほどのクオリティの高さがうかがい知れるだろう。しかもそれが7,000枚，ムービーも3時間を超える大ボリュームなのである。CD5枚組というのも納得ができる。

ところで，『ミスト』未体験の人がいたら，『リヴン』をプレイする前に，とりあえずそちらを遊んでみることをおすすめする。前作を知らなくても楽しめる作りになってはいるが，やはり『ミスト』のプレイ経験があったほうが，難易度的にもストーリー的にもすんなり入っていける。『ミスト』は，Win95版，Mac版ともに発売中なので，セットで購入してみてはいかがだろうか。

▲彼がアトラス。プレイヤーはここから「リヴン」の世界へといざなわれることになる


▲『リヴン』では，さまざまなキャラクターが登場する。彼らが心を開いてくれるときはくるのだろうか

▲一見何でもないように見える部屋。しかし，あるボタンを押すと部屋全体が回転する仕組みになっている

◀動力源と思われる物体。いったいリヴンでは，どんなエネルギーが使われているのか？

◀この世界のどこかに幽閉されているキャサリンを救い出すことが，プレイヤーに課せられた使命なのだ

Copyright© 1997 Cyan, Inc., and Broderbund Software, Inc. All rights reserved. Riven, Myst, Cyan and the Cyan logo are trademarks or registered trademarks of Cyan, Inc. Red Orb Entertainment and the Red Orb Entertainment logo are trademarks of broderbund Software, Inc.
Japanese version Copyright© 1997 Sun Corporation.

人により造られし閉じられた世界へ

第5時代とも呼ばれている「リヴン」の世界。しかし創造主たるゲーンは，息子アトラスとの確執により，ほかの世界に移動するための“接続書”を取り上げられてしまい，なかばその世界に閉じこめられた状態に。そこでゲーンは「リヴン」という閉じられた世界での王として君臨するようになるが，ゲーンでは環境破壊を引き起こすばかりで，もともとひとつであったリヴン島も5つに分かれてしまった。アトラスは，外からなんとかリヴンを修正しようと試みるが，力およばず，リヴンは不安定なままの状態を保っている……。

このように，ゲームのなかにまったく別の世界を構築している点が『リヴン』のスゴイところだ。ほかにも言葉や数字，生活習慣，乗り物，生態系といった，ゲーム本編にはまったく関係のないものまでもが細かく設定されている。それらは無意味というわけではない。こうした裏設定の存在こそが，ゲームの世界をより深いものにしてくれているのだ。

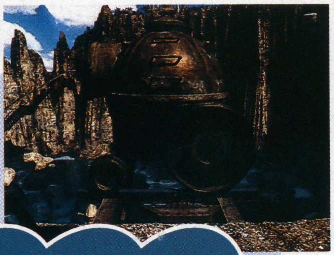
独自の生態系

▲現実世界には存在しない動物たちも登場する。驚かすと逃げてしまうので，ゆっくり近づこう

▶見たこともない植物で埋め尽くされている森。この奥には，いったい何が待ち受けているのだろうか？

▼なにか宗教的なものを感じる，サカナを表わした彫像。こういった何気ないモノが世界観を深めているのだ

乗り物



◀潜水艦もこんな変わった形をしている。しかし水に入れないことには……

▲▶リヴン島は5つの島に分断されてしまっているので，移動はさまざまな乗り物を使って行なうことになる。しかし完全な異世界だけあって，乗り物も独特なモノばかり。それを象徴しているのが，右写真のトロッコ。モノを運搬するはずのトロッコも，この世界では立派な移動手段になってしまうのだ

謎の建造物

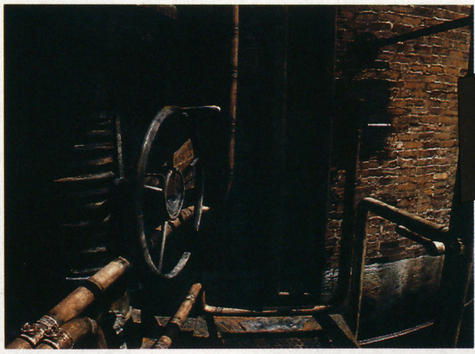
◀ゲーンの創り出した「リヴン」では，現実世界の常識や概念はまったく通用しない。乗り物に見えるこの物体もじつは……

謎また謎。すべてが解かれる日はくるのか…？

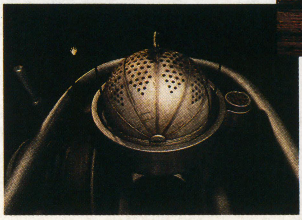
今回も前作同様，ゲームはパズル的な謎解きに終始することになる。しかし，前作では多かった「文章の書かれた紙の切れ端」や「本」などの直接的なヒントが，『リヴン』ではかなり少なくなった。そのため難易度は格段に上がっているので，『ミスト』は余裕でクリアできたという人も覚悟してプレイしたほうがいいだろう。

ヒントとして言えるのは，この世界でも機械を動かすにはエネルギーが必要で，動力源からエネルギーが伝わっていなければ，正しくスイッチを入れても動作しないということ。それとたいていの場合，スイッチを決まった手順で押すことにより道が開けるということだ。ここに掲載した写真以後の展開は自分の手で確かめてほしい。試行錯誤することこそが，『リヴン』のおもしろさなのだから。

どんなささいなことも見のがすな！



▲ある湖畔にポツンと建てられた，とてつもない大きさのボイラー。手前にスイッチが見えるが，はやる気持ちを抑えて，まずはエネルギーの確保からキチンと行なおう



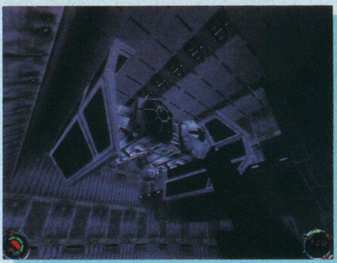
◀▲どんなものからヒントが得られるかわからない。上の写真はスイッチを入れるたびに人形が落ちていくオモチャ。台の前面に現れる記号はいったい？　人形の動きとなにか関係があるのだろうか？

新システムを導入し，堂々の登場

オススメ 5

JEDI KNIGHT DARK FORCESII
ダークフォース2 ジェダイ・ナイト

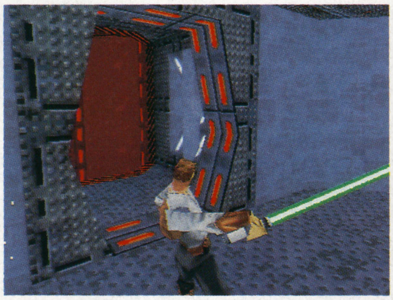
■マイクロマウス ■Windows95 ■10,800円 ■3Dアクション ■発売中



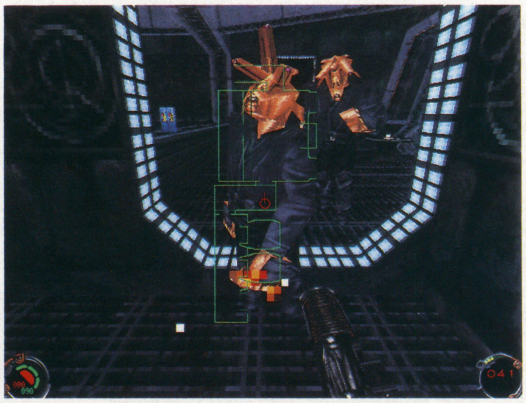
あの『ダークフォース』の続編がついに登場。フォースを活かした新たなシステムを搭載し，キミはジェダイへの道を歩むことになる！（文／佐久間亮介）

新3Dエンジンが描く「スターウォーズ」ワールド

『ジェダイ・ナイト』を語るうえで欠かせないのが，前作から徹底的に強化された新3Dエンジンの存在であろう。ポリゴンを用いて表現されていたのがプレイ・フィールドのみであった前作に対し，本作では主人公や敵をはじめとしたキャラクターさえもが，1枚絵ではなく，きちんとした3D映像で描かれるようになったのだ。それにともない，キャラクター同士の当たり判定が前作以上に厳密に処理されるようになり，剣を使っての近距離戦などがよりスリリングに表現されている。



▲キャラクターがポリゴンで描かれるようになったことで，本格的な剣劇も再現される

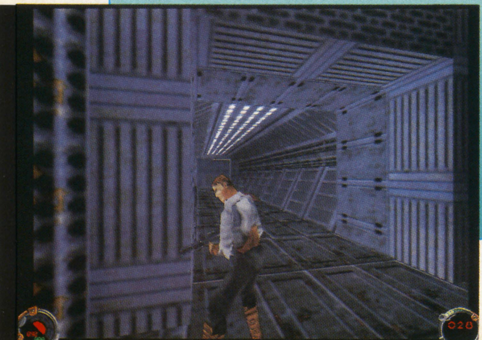


▲多くの3Dアクションゲームのように他社製の3Dエンジンを用いなかったのは正解。リアルな戦闘が展開するのだ

グラフィックアクセラレーションで快適なプレイを！

本来ならばハード上の差違を吸収し，あらゆる3Dカードで同一のアプリケーションを動作させるはずだったDirect3D。だが，これを用いて開発されているソフトのうち，その大半がソフト側で指定されている3Dカード以外では正常に動作しないのが現状だ。カードごとに性能に大きなちがいがあり，かならずしも同じ機能を同時に使用できるわけではないのがその理由ではあるのだが，ユーザーとしてはあまりに喜ばしくない状況である。

前作とは異なり，Windows95専用アプリケーションとして登場した『ジェダイ・ナイト』もまた，そんなDirect3Dを用いたゲームのひとつ。しかし心配することはない。すべての3Dカードではないものの，従来のソフトのように動作カードを数種類にしぼるようなことはせず，できるだけ数多くの製品で動作するように開発が行なわれているのである。



◀MONSTER3D以外のカードでも動作は快適

ダークジェダイとカイルの闘いがはじまる

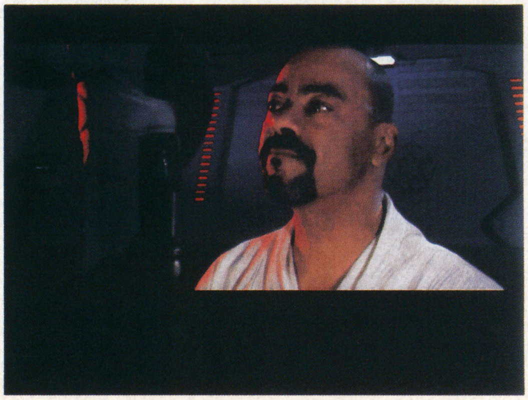
前作にて帝国軍からデス・スターの設計図を強奪し，さらにはダークトルーパーの製造を阻止しようと，過酷な戦いに身を投じたカイル・カターン。この『ジェダイ・ナイト』でプレイヤーは再び彼を演じ，銀河系の運命を担って，新たな敵を迎え撃つことになる。

その新たな敵とは，フォースの教えを悪用する7人のダーク・ジェダイ。己の過去を探求するためにジェダイの道を学ぶカイルは，父の仇を討つために，7人のなかでも最強の力を持つジェレクとの闘いを決意するのである。

前作では腕の立つ傭兵でしかなかったカイルも，本作でついにジェダイへの道を歩むことになる。だがその道は険しく，また，さまざまな決断をくださなくてはならない。ジェダイの騎士たちが永遠の眠りにつく埋葬地から，フォースのエネルギーを解き放とうとするジェレク。彼と闘うためにライトサイドの道を歩むか，それとも強大な力を得るためにダークサイドを選択するか。出現する敵を倒すだけになりがちな3Dアクション・ゲームで，ドラマ性をも重視した内容に仕上げるあたりはルーカスアーツならではといったところ。ジェダイの騎士とは何か，その答えの一端を，キミは『ジェダイ・ナイト』の物語で知ることになるだろう。

▶前作で傭兵として登場したカイルは，本作でジェダイとなる

▶彼がジェレク。ダークジェダイであるこの男を止められるか

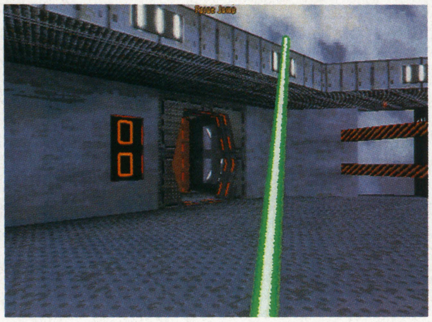


◀CGと実写によるムービーは一見の価値あり。映画最新作への期待もさらに高まるはずだ！

TM&© 1997 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

フォースを学び、そして活用せよ！

▲画面中央に表示されているアイコンがフォース能力。下の星印がそれに割り振れるフォース・パワーを示す



▲フォースを使えば，敵の武器を引き寄せて自分のものにするといったアクションも可能になる

◀ライトサイドの能力は回復や支援など。手軽に高い攻撃力を有したいならば，ダークサイドの道を歩むべきなのだが……。どちらを選択するかはプレイヤーしだい

フォースがあたえる特殊な能力

本作から新たに取り入れられたフォースの概念は，何も物語の展開を変えるためだけに盛りこまれたわけではない。フォースの力によって，カイルが数々の特殊能力を扱えるようになる“フォース・パワー・システム”を採用することで，プレイ・スタイルにも大きな影響を与える重要な存在となっているのだ。

各ミッションをクリアし，ゲームを進めていくことで，カイルは少しずつフォース・パワーを得る。プレイヤーはこの力をさまざまなフォース能力に割り振り，カイルに特殊な能力を与えていくのだ。ゲーム中に用意されているフォース能力は，移動速度を向上させる「スピードアップ」や体力を回復させる「ヒーリング」，電撃によって敵を攻撃する「ライトニング・ボルト」――映画『ジェダイの復讐』で皇帝が使った，あの技だ――など，全部で12種類。ただし能力によってはライトサイド，またはダークサイドの道を歩んだときにしか使えないものもあり，すべてを併用することはできないようになっている。

パソコンソフト

国内10,000本の限定発売！

オススメ 6

モノポリー スター・ウォーズ

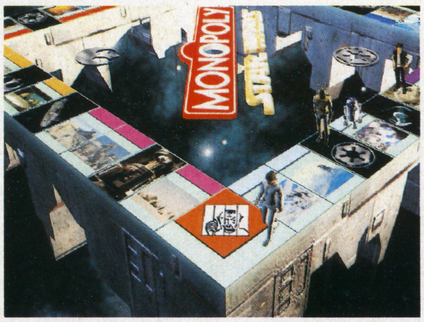
■ハズブロージャパン　■Windows95　■6,800円　■ボードゲーム　■発売中

世界的な規模の人気を誇る「モノポリー」。本作はそんな定番ボードゲームをパソコンに移植，絵柄や駒を変更した特別バージョンだ。（文／佐久間亮介）

ハズブローがはなつファン必携のアイテム

全世界で親しまれているボードゲーム「モノポリー」。この『モノポリー　スター・ウォーズ』は，ゲーム中に登場する駒やプレイフィールド上の絵柄，そしてパソコン版ならではの要素である効果音を，すべて「スター・ウォーズ」の世界に差し替えたものだ。「モノポリー」には，古くからこういった絵柄の異なる特殊なバージョンが数多く登場してきた。本作もその名をタイトルに冠している以上，基本的なゲーム・システムの変更はない。コンピュータゲーム・ファンにとっては単なる絵柄や駒の差し替えにすぎなくとも，「モノポリー」ファンにとってはごく自然な，それでいて喜ばしい変更なのである。だいいち，「スター・ウォーズ」世界に合わせてゲームルールまで変えてしまっては，「モノポリー」とは言えない。ファン必携のアイテムであろう。

◀'97年春から夏にかけて公開された特別編の映像も採用されているのだ



▲3POの軽快なしゃべりも健在。日本語版ではTV放映時と同じく，野沢那智氏が吹き替えを担当する

日本初上陸のスペシャルフィギュア&特製コインを同梱！

本数を限定しての発売だけに，製品には日本初上陸となるダース・ベイダーとアナキン・スカイウォーカーのフィギュアと，「スター・ウォーズ」世界ではおなじみのアルデラアン，ベスピン，オード・マンテルの各都市で使用されている3枚の硬貨を模したコインがオマケとして同梱される。さすがは知る人ぞ知る，ハズブロー社の製品と言えるだろう。

◀'99年から公開される新3部作。その主人公・アナキンのフィギュアがコレ

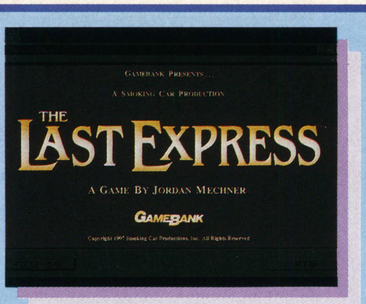
Game © 1997 Hasbro Interactive Inc. All rights reserved.
© 1997 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization.

オススメ 7

リアルタイムで展開するミステリーAVG

The Last EXPRESS
ラスト・エクスプレス

■ゲームバンク　■Windows95＆Macintosh（ハイブリッド）　■9，800円　■AVG　■12月11日発売予定



推理ファンお待たせ！オリエント急行を舞台にさまざまな人間模様をからめたサスペンス・ドラマが，日本語に吹き替えられて登場だ。（文／保多手力也）

友人の遺志をつぐべきか，それとも……？

時は1914年。ヨーロッパでは大戦の気配が近づき，ロシアでは革命の機運が高まっていたころ，アメリカ人の医者ロバート・キャスは，友人タイラーの求めで，疾走中のオリエント急行に飛び乗った。しかし，タイラーは客室内で殺されており，現場には女物のスカーフが……。こんなノスタルジックで冒険小説的なAVGが，海外から移植された。その名も『ラストエクスプレス』だ。

このゲームを楽しむには，よき観察者にならなければならない。客たちは，一見ありふれた豪華列車の乗客を装ってはいるけれど，ちょっと彼らの客室に耳をそばだてれば，その正体が革命家，テロリスト，武器商人などひと筋縄ではいかない連中だとわかってくるだろう。それに，エキストラを含めての彼らの何気ない会話やケンカ，行動パターンから，それぞれの生活背景がわかってくると，もう楽しくて仕方がないのだ。

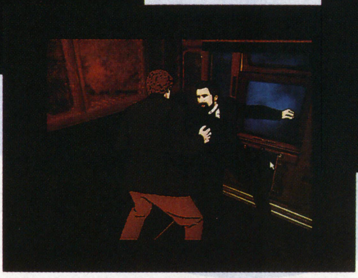
行動パターンと言ったけど，彼らはアニメーションしながら車内を歩きまわっている。その動きは，実際に俳優たちからモーション・キャプチャーを行なって作成されたものだから，じつに映画的だ。細い通路ですれちがったときには，身体を横にして「エクスキューズモワ」と言って通りすぎていくし，食堂車では水をついだり，ナイフとフォークを使ったりと，せわしなく動いている。そして時間がたてば給仕が食器を片づけ，学生が「ツァラトゥストラ」の本を忘れていく……。

さて，ボクは序盤でタイラーの遺体を電車から捨てることにしたのだが，タイミングをあやまると死体が警察に発見されてしまうこともある。ふだんウソばかり言う子どもが「窓から捨てているのを見たよ」と親に何気なくしゃべっているのを聞いたときは，正直ゾッとした。結局，警察は電車の窓から外にぶらさがってやり過ごしたのだが……。一度ベッドに隠しておいてから，川の上の橋を通りがかったときに捨てればよかったのだろう。

このように，時間がカギとなるだけに，観察力にプラスして推理力もかなり要求される。そして，物語の核心，秘宝ファイアーバードをめぐって列車内で展開する陰謀と格闘は，決して子供だましの作りではない。推理ファンを満足させるであろう，秀作AVGだ。

▲客室にはタイラーの死体が！　この瞬間，キミは「タイラー」として，陰謀に巻き込まれていく

▼タイラーと武器を取り引きしようとしていた男，シュミット。うまく話を合わせなければならない



▲ヴァイオリン奏者として知られるヴォルフ嬢。彼女も密命をおびてシュミットに近づく

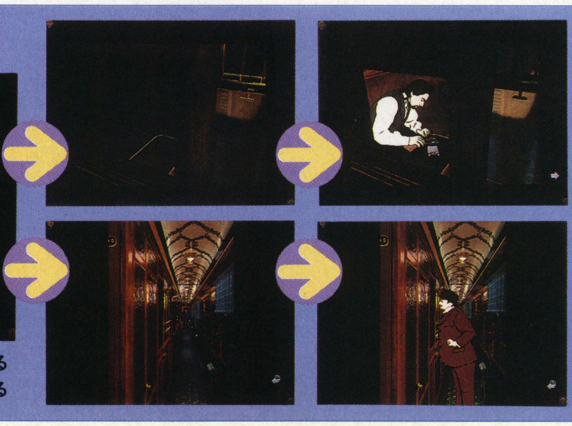
▶突然ナイフで襲いかかってくる男は何者!?

▲ほらほら，登場人物はこんな具合に，ほかの人物を意識しながら行動しているんだ

リアルに流れていく時間の概念

このゲームでは時間とのスリリングな戦いがつづく。車内を歩いていたり，新聞を読んでいたりするあいだにも時間は刻々と流れていく。積極的に歩きまわらなければ，そのときしか聞けない重要な会話を聞きもらすぞ。また，他人の客室に忍びこむには，車掌や乗客の姿がない一瞬のスキを狙う必要があるのだ。

▲食堂車に座って観察。時間を気にするドイツ人と，食事中のロシア人が見える



◀ロシア人の客室をこまめにのぞくと，留守だったり，読書中だったり，さらには……

◀ドイツ人は，寝台車まで取り引き相手を呼びにくる。彼がくる前に死体を隠さなければ！

オススメ 8

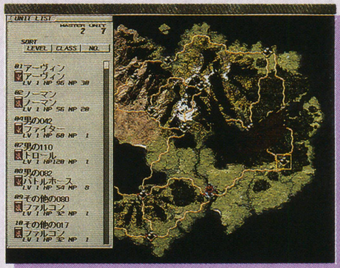
ひときわ異彩を放つシリーズ最新作!!

MASTER THE ARCH

マスター・ジ・アーク

■システムソフト ■Windows95 ■8,800円 ■シミュレーションRPG ■12月11日発売予定

本格派ファンタジー・ウォーSLGとして人気の高い『マスター・オブ・モンスターズ』に，期待の最新作がいよいよ登場だ。 （文／林　秀人）



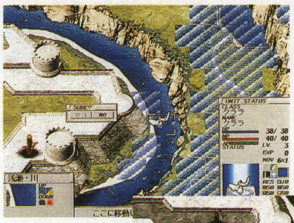
配下のマスターとモンスター軍団を率い，世界を統一せよ！

ファンタジー系SLGのなかでも「本格派」という言葉がふさわしい『マスター・オブ・モンスターズ』シリーズに，異色の新作が登場する。タイトルが変わったことからもわかるように，ゲームの設定を中心にいくつかの変更がなされている。もちろん，内容的にも大きくパワーアップしているぞ。

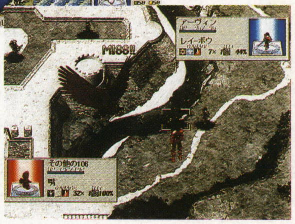
表題の『マスター・ジ・アーク』とは，前作までに登場したマスター（魔物を召喚する能力を持った魔道士）よりもさらに位の高い，最高位のマスターのことである。つまり今回は，プレイヤーは最高位マスターとなって，モンスターはおろか，その他のマスターをもしたがえてプレイすることになるのだ。これだけでも，本作がいかにスケール・アップされているかが，うかがい知れると思う。

それにともない，世界背景もどこか神話的な雰囲気がただようものとなり，オーソドックスなファンタジーの設定を用いていた過去のシリーズとは一線を画している。

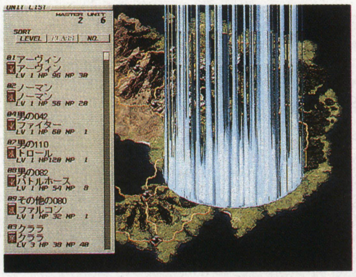
ゲーム性の高さや，モンスターの名前を自分でつけることができるシステムなど，好評だった要素はそのままに，より壮大な世界を堪能できるようになった本作。期待大だ。



◀配下にはモンスターだけでなく，マスターも数多く存在するぞ



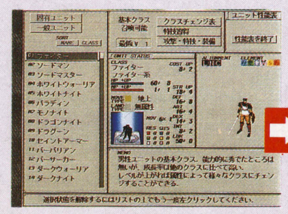
▶戦闘シーンは，3Dグラフィックによるアニメーションで展開する



◀状況と好みに応じて，モンスターを召喚しよう

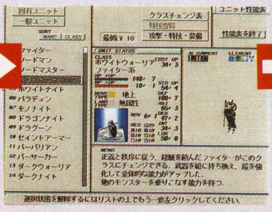
ユニットを進化させるべし！

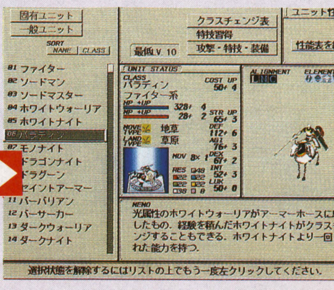
ユニットを進化させるのも楽しみのひとつ。本作では，ひとつのモンスターから進化する形態が最大19種にもおよぶため，モンスターを育成するだけでも，十分に遊べそうだ。さらに，特殊なアイテムを手に入れないと出現しない種族もいたりするので，シナリオを進めることよりも，アイテム探しに没頭してしまうプレイヤーが続出するかも？



▲ファイターは成長が早いので，率先して戦わせよう

▼このクラスから，進化は多岐におよぶ





▲属性なども進化に影響するので，それらに対する配慮も必要だ

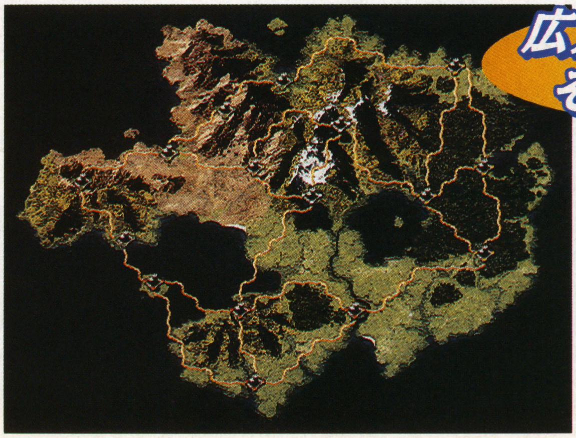
MASTER THE ARCHの世界

神はかつて箱庭を造った。箱庭は世界である。そこには，あらゆる生き物たちが住んでいた。翼ある者は空に，四肢によって立つ者は大地に住んだ。

だが別れて暮らすうち，両者のあいだに亀裂が生じ，ついには戦争となった。これを憂慮した神は，力弱き翼ある者を保護し，天上界に住まわせた。

こうして戦争は終わった。だが神は，平和が訪れ創り出すものを失うと，世界を造った力の源である「魔道書」を残し，世界を去った。

神なきあと，時は流れ……長らく地上の戦乱を見かねていた天上界は，神の名のもと，地上界への介入を決定したのだった。



広大な世界をその手の中に…

動作環境

CPU：Pentium75MHz以上
メモリ：24MB以上（32MB推奨）
HDD：30MB以上の空き容量
解像度：640×480ドット以上
DirectX5が動作可能な環境

パソコンソフト

オリジナルから移植作まで，ズラリ勢揃い!!

SEGAのPC用ゲームソフト 最新ラインナップ

SEGA SPECIAL EDITION

近頃では，パソコン用ソフトでもスマッシュ・ヒットを連発しているセガ。その好調さを証明するように，年末から来年初頭にかけても期待の移植タイトルが目白押しだ。オリジナル・タイトルでは，メガドライブで大ヒットを記録したあの『アドバンスド大戦略』に新作が登場するぞ！

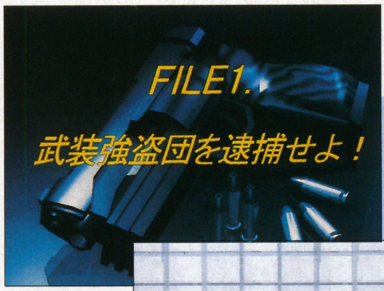
（文／林　秀人）

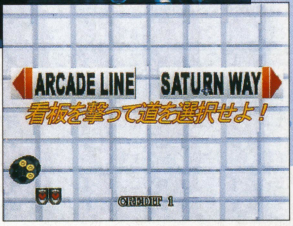
VIRTUA COP2

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1997

すでに説明の必要もないほど有名な3Dガン・シューティングの決定版「バーチャ・コップ2」が，いよいよPCに移植されたぞ。そのデキ映えは，画面写真を見てもらえれば一目瞭然！素晴らしい仕上がりになっている。このPC版は，アーケードからの移植というよりは，サターン版に近い作品となっているようだ。また，PC版オリジナルの要素として，対戦型のミニゲーム（！）も用意されている。MMXやDirect3Dに対応するなど，技術面でのサポートもカンペキ。この冬は，またマウスが壊れないか心配させられるソフトが増えたようだ。

デモシーンもカンペキ！





▲▶移植度はさすがのデキ。右の写真にはサターン・ウェイの看板も見える

とにかくなんでもブチ壊せ!!

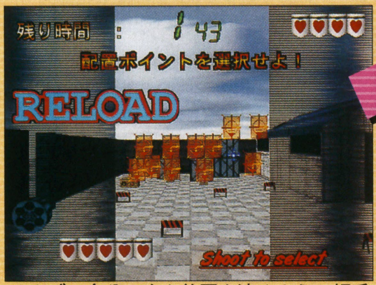
▲なんでも壊せるというのがバーチャ・コップ2の特徴の一つ。ツボだろうが，パソコンだろうがシャンデリアだろうが，目につくものはなんでも撃ちまくろう。カーチェイス・シーンで敵車のタイヤを狙ってみるのもおもしろいぞ

操作はマウスのみだが，慣れてくるとこれが快感に……

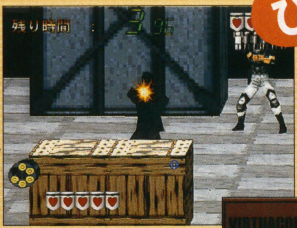
PC版オリジナル　VSモード!!

PC版のオリジナル要素である対戦ゲームは，LANやモデム同士の接続による対戦も可能。アツくなること請け合いだ！

ひたすら撃つべし!!



▲まずは自分の立ち位置を決めよう。相手の出方を読んで裏をかくのだ



▼勝利へのカギは，早撃ちと，相手の出方を読み取るカンだ

▲ザコに撃たれるとタイムロスに。手早く片づけて，対戦相手をいち早くしとめよう。5本先取の3セットマッチで，ステージも3か所から選べるぞ

ジャンル	：ガン・シューティング
発売日	：12月5日
価格	：8,800円
CPU	：Pentium90MHz以上
メモリ	：16MB以上
HDD	：20MB以上の空き容量
解像度	：640×480ドット以上
MMX，Direct3D対応	

MANX TT Super Bike

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1997

「MANX TT」とは，イギリスとアイルランドの間に浮かぶ美しい小島，マン島で行なわれる世界最古のバイクレースのこと。このレースを題材にし，アーケード版で人気だったバイクSLG「MANX TT SuperBike」が，サターンにつづきPCにも移植されたぞ。PC版は，オリジナルに引けをとらないグラフィックのわりに，比較的低スペックのマシンでも十分快適に遊べる。また3Dfx社の「Voodoo」チップにも対応しているので，このチップを搭載した3Dボードを所有しているユーザーは要チェックだ。LAN接続での最大8人同時対戦など，PCならではの要素も追加され，レースゲームとしては非常に高い完成度となっているぞ。

ジャンル	：バイクSLG
発売日	：12月5日
価格	：7,800円
CPU	：Pentium90MHz以上
メモリ	：16MB以上
HDD	：1.6MB以上の空き容量
解像度	：640x480ドット以上
3Dfx社製Voodooチップ対応	

◀登場するバイクは、カストロール・ホンダ・レーシングチーム仕様だ

▶ギリギリのスペックのPCでも、かなり快適に遊べるのはさすがだ

多彩なプレイモード

PCならではの通信対戦モードをはじめとして，さまざまなモードが用意されているぞ。

▲1人でコツコツ走り込むのも，レースゲームでの楽しみの一つ。レースゲームではおなじみのゴーストも出現する

▲四つのコースを勝ち抜いていくモード。ここで優勝すると「スーパー・バイク・モード」の三つのレースに挑戦することができる

マン島をかけぬけろ!!

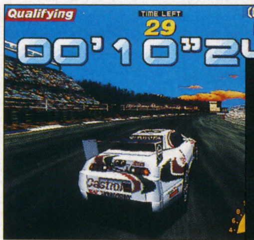
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996, 1997

サターン版が発売されたばかりの本作だが，PCへの移植も順調のようだ。Direct3DやPentiumⅡへの対応も検討中ということで，ハイ・スペックなマシンを持っているユーザーには，うれしいかぎりだろう。発売日は1月末から2月初旬ごろの予定。サターン版などで企画されている「世界大会」にも参加可能だが，発売日の関係で第2回大会からとなりそうだ。

▲軽快なユーロに思わずノリノリ。担当は，もちろんavexだ

PCならではのネットワーク対戦



▲▶リアルな操縦感はアーケード版そのまま。アルファ・ロメオやスープラといった実在の名車で，ビシッとドリフトをキメよう

アドバンスド大戦略（仮称）

©SEGA ENTERPRISESS, ©SYSTEM SOFT

かつてメガドライブで発売され，続編も数多く制作された名作SLG『アドバンスド大戦略』。この，いまだに支持する声の衰えないタイトルに，初代を彷彿とさせる強力な続編が登場するぞ。

制作に，初代を世に送り出したスタッフを迎えるなど，体制は万全。第二次大戦期のドイツを舞台に，今回はどのような戦いが繰り広げられるのか，非常に楽しみだ。発売は，3月～4月の予定。

登場兵器数じつに1500種以上!!

▶ジオラマから画像取り込みされた兵器群

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップの情報は，254ページにもあるぞ!

世界中で人気のトレーディングカード・ゲーム

『マジック：ザ・ギャザリング』をパソコンでシミュレート！

初級編 とりあえずデュエルで遊んでみる

『マジック：ザ・ギャザリング』完全日本語版
■メディアクエスト ■発売中
■9,800円 ■Windows95用

いよいよでましたなー。なにが？って，完全日本語版ですよ。なんの？って，『マジック：ザ・ギャザリング』ですよ。英語版しかなくて手をこまねいていた人も，これでもうマジックをやらない理由がなくなったというもんです。これからはベーマガ片手に１人前のギャザラー目指すのだ。 （文／なかつぼ）

集めて良し，遊んで良し！世界中で大人気のカードゲーム

えーおほん，そもそもマジックとはだなー（急に偉そう），世界中で売れまくっちゃってるトレーディングカード・ゲームなんですな。集めても良し，遊んでも良しといった一石二鳥のゲームなわけだが，時代が変わるのは早いもので，カードのほうはすでに第5版になっちゃってるんだよなー。

発売されたパソコン版のほうは第4版だが，涙ものの絶版カードもしっかり入っているから，その筋の人にはたまりませんなーって感じだね。

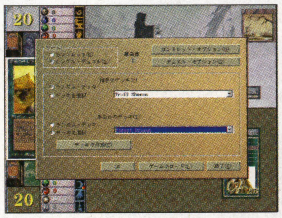
パソコンで『マジック』を遊ぶ！まずはデュエルに挑戦

まず，メインメニューを立ち上げたら迷わずデュエルを選ぼう。デュエルっていうのはカードを使って行なう魔法の決闘なのだが，本当はルールもけっこう複雑で初心者にはわかりにくいんだな。でも，パソコン版ではすべてCPUまかせだからラクチン，ラクチン。

①緑のカードではじめてみよう

さて，自分が使うデッキ（カードのセット）を選ぶわけなんだけど，マジックの世界では，魔法は5色に色分けされているんだ。

そして，マジックのカードの種類も全部で6種類ある。まず，絶対に押さえておかなければならないのがランド。いわゆる土地カードのことだけど，こいつが生み出すマナを使って魔法の決闘を繰り広げるていくわけだ。このマナというのは，簡単にいうと魔法の素。



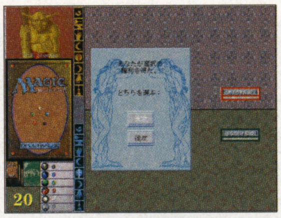
まずは緑あたりで始めてみちゃどーだろう。ひとまずForest Dragonあたりを選んでみましょう。自分のデッキを選択したあとは，いよいよLet's Duelなのだ。

相手のデッキは…Troll Shamanか。赤単色デッキだね。ふむふむ，ウォーミング・アップにはちょうどよかろう，かかってきたまえ。

②決闘前に先攻後攻を決める

さて，先攻後攻を決めようではありませんか。普通だったらジャンケンなんかで決めるところだけど，さすがパソコン，コイン・フリップですか。

運良く先攻をもぎ取ったところで始まり，始まり。ここからが本番，それぞれ20ポイントのライフ・ポイントを削り取るマジックデュエルのスタートだ。



マジックってなんで５色も色があるの？

マジックには基本として赤・青・緑・白・黒と五つの色分けされた魔法がある。そして，その他にも無色の色というのもあるんだ。なんでこんなにいっぱいあるんだろう？それはマジックの世界に存在する，マナと言われる魔法エネルギーのせいなんだ。

おもしろいことにマナは，産出される場所やその手法によって５種類の特徴付けができる。この５種類についての特徴を説明しよう。

	赤	山や大地の底に眠る秘められた莫大なエネルギーを源にしている。 魔法は，炎に象徴されるように，暴力的で攻撃的な性質を持つものを作り出す。 青と白に敵対している。
	青	島がもつ精神的なエネルギーを源にしいる 風や水の精霊，幻影や魔法自体を操るようなことに長けた魔法を多く作り出す。 赤と緑に敵対している。
	緑	豊かな森が持つ自然のエネルギーを源にしている 自然が持つ癒やしの力，穏やかな静寂をもたらす力，そして木々や動物を操る魔法を作り出す。 青と黒に敵対している。
	白	平原や，そこに降り注ぐ暖かい光に秘められた聖なる力のエネルギーを源にしている。 神の聖なる力を象徴し，回復や防御，騎士たちの戦いを補助するような魔法を作り出す。 赤と黒に敵対している。
	黒	沼や湿地に秘められた，死と腐敗の暗黒的なエネルギーを源にしている。 強力なこのエネルギーは，病気や死せるものの魂を操る強力な魔法を作り出すが，一方でその力を操る者にも自滅をもたらすような恐ろしい性質をもつ。 緑と白に敵対している。

さて，最初に無色のマナがあると書いたが，特徴の説明をしなかったよね。なぜでしょう。それは無色と呼ばれるマナは人工的に作り出されるマナで，そのマナ自体が何らかの特徴を持つ魔法を作り出すことがないからだ。魔法機械や魔法の品物の力を引き出したり，他の魔法の補助的な力として使われるもの。

カードってたくさんあるけど，どんなカードがあるわけ？

マジックには，非常に多くのカードがあり，そして今後もどんどん新しいカードが増え続けるだろう。しかし，膨大なカードも６種類にわけられる。

インタラプト：その場限りの使い捨て呪文で，いつでも使える。名前のとおり，相手の唱えた他の呪文に割り込んで先に効果を発揮することが可能。その割り込み能力は，インタラプトの呪文に対しても割り込むことが可能なのだ。その特徴から，相手の魔法を打ち消したり効果を変えてしまうものが多い。

インスタント：その場限りの使い捨て呪文。自分・相手のターンのいつでも使える。しかし，他の魔法に割り込むことはできない。

ソーサリー：その場限りの使い捨て呪文。自分のターンでしか使えない。他の魔法に割り込むことはできない。

エンチャント：この呪文は単体でその能力を発揮することができない。名前のとおり，なにかにエンチャント（くっつけて）して初めて本来の効果を持つのである。エンチャントできるものは，その能力にもよるが，クリーチャーや土地，場などさまざまである。

アーティファクト：魔法によって作られた物品や生命体であり，基本的にどの色にも属さないカードであるため，どの色のマナでも使用することができるのである。

クリーチャー：直接戦闘することのできるさまざまな怪物や人間，精霊たちのこと。彼らは，攻撃力を意味するパワーと生命力を示すタフネスの二つの数字を持っている。

③いよいよコンピュータとの決闘だ！

第１ターン

マジックのデュエルはまず，7枚の手札から始まる。ふむふむ自分の持ちカードは，森が3枚，荒々しき自然，茂みのバジリスク，砂漠の竜巻，大食らいのワームの計７枚か…。緑のデッキは森というランドからマナを得る。とりあえず森を場に出そう。ランドカードは１ターンにつき１枚しか出せないからね。マナが足りないからどうしようもないのね。つぎは相手のターンに移るわけだ。

こうやって，先攻後攻が順番にゲームを進めていくんだな。敵もまず，山を出してきた。山は，赤のデッキのランドカード。相手もこれで終わり。

第２ターン

また，自分のターン。まずは山札から１枚カードを引いてと。ややっ，また森だー。思うようにカードが出せないなー。自分の手持ちのカードは，けっこうマナが必要なものばかりなんだよなー。ここでも森を１枚出すしかなく，ターン終了。

敵はどう来るのかなー。…オアシスを出してきた。オアシスは各ターンに一度だけダメージを１ポイント軽くするランドカードの一種。小物のクリーチャーは役に立たないようになってしまった。作戦変更だな。

第３ターン

大食らいのワームを引いた。そういえば自分も敵さんもランド以外，場に出してないなー。手持ちのクリーチャーは大量のマナを必要とするやつばかりだから，全然出せないんだなーこれが。またランドカードの森を出そう。そうそう，それからこの，荒々しき自然をついでに出してしまおう。これは手札のカードをもう１枚出せてしまうカードなのだ。唱えたい呪文があるけどランドが足りない，なんてときは有効に使おう。だからここでも「森１枚追加ねー」。

相手はっと…またまた山だけ。なにを考えているのやら。ちょっと不気味。

第４ターン

森を引き，森を出す。ここで茂みのバジリスクを召喚。こいつはちょっと強力ですぜ。なんたって体力が4だわ，ガードをしたクリーチャーは問答無用で破壊してしまうわ，恐ろしいねー。自分のでよかった。

敵もさるもの，相手のターン露天鉱床を場に出した。さらに，ウスデン・トロールも召喚してきた。露天鉱床は相手の土地，つまり俺の森を破壊してしまうカードなのだ。なんとかしなければ。

第５ターン

また森を引いた。…こちとらランドには不自由してないぜー。とりあえず砂漠の嵐で敵のオアシスを破壊，さらに茂みのバジリスクで攻撃！敵に２ポイントのダメージを与えるのに成功。

敵のターンで思ってもいない展開が待っていた。なんと稲妻と火の玉を使って俺の茂みのバジリスクを破壊してしまったのだ。クリーチャーのいない俺は丸裸同然，なすすべもなく敵のウスデン・トロールによって２ポイントのダメージを受けてしまった。

第６ターン

俺は再生を引き，森を場に出す。さらに荒々しき自然を使って森をもう１枚，ここで終了。相手は山を出してウスデン・トロールでまた攻撃してきた。ここで２ポイントのダメージ。

これで終わりかなーと思ったら甘かった。敵は露天鉱床を使って俺の森を破壊。それから灰色のオーガを召喚しやがった。

第７ターン

少し鼻息が荒くなっているのを反省しつつ，また森を引いてしまった。本当に引きが悪いね。すかさず森を場に出す。ちょっと待てよ，大食らいのワームを出せるのかな？出せるね。召喚！ニヤニヤ。次のターンを楽しみにしつつ相手の出方を待つとしよう。

敵は，粗暴というエンチャントをウスデン・トロールにくっつけた。これは強化呪文で，対象のクリーチャーをパワーアップさせるカードだな。これで敵のウスデン・トロールは 3/2 のクリーチャーになったワケだ。

この時点での双方のライフ・ポイントは16対18，敵が２ポイントリードしている。

第８ターン

ツキがまわってきましたよー。大食らいのワームを引き，これをすかさず召喚。これで終了。敵は山を出して，石巨人を召喚。これは 3/4 のクリーチャーだ。

第９ターン

砂漠の竜巻を引いた。そして，再生を大食らいのワームにくっつけてターン終了。

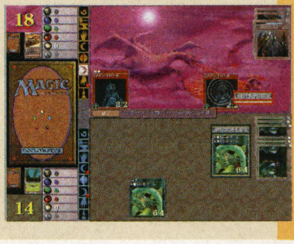
敵のターン。石巨人は特殊能力で灰色のオーガを投げてきた。このため俺は２ポイントのダメージをそのまま受ける。さらに火の玉を使い，せっかく召喚した大食らいのワームを殺してしまったのだ。これは痛い。でもこれで，敵の灰色のオーガも死亡。

さぁ，いよいよゲームも終盤だ。このまま黙ってやられているばかりじゃおれん。

第10ターン

引いてきたカードは大食らいのワーム。いったい何枚入ってるの？…まず，さっきの憎らしい石巨人を破壊。これには砂漠の竜巻が有効だ。砂漠の竜巻は相手のパーマネントを破壊する優れ物なのだ。これで終了。とりあえず，攻撃はつぎのターンまで待つべし。

相手は，ウスデン・トロールを召喚，露天鉱床で俺の森を破壊。あいつが場にある限り，いくら森を出しても無駄だなー。



第11ターン

茂みのバジリスクを引いたので，そのまま召喚。カードが場にそろってきたよ。相手は保護機を場に出してターン終了。

第12ターン

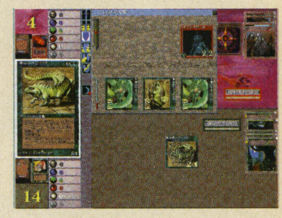
森を引いてそのまま出す。そして大食らいのワームを召喚。前のターンに出しておいたもう１匹の大食らいのワームで攻撃。いよいよ反撃の時だ。

敵はガードをせず，そのまま本体にダメージを与えたところで終了。ところが敵はこの後なにもしてこなかった。なに考えてんだ？

第13ターン

ラノワールのエルフを引いたので，そのまま召喚。そして大食らいのワームをもう１匹召喚。マナがあり余ってると，こういうとき楽だネー。敵はどうするのかな。

敵はさっき召喚したばかりのラノワールのエルフに向かって火の玉をぶつけてきた。そして，永遠の戦士というエンチャントをウスデン・トロールにつけたらしい。



第14ターン

茂みのバジリスクを引いたので，そのまま召喚。茂みのバジリスクと大食らいのワーム２匹で攻撃，この時点で残りライフ・ポイント14対2。俺の圧倒的リードだ。勝利は目前だな。相手のターンで，敵はオアシスを出してそのまま終了。

第15ターン

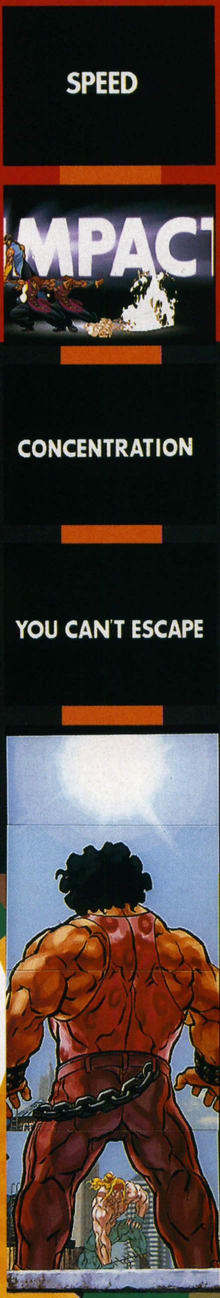
生きている大地を山から引き，そのまますべての森をクリーチャーに変身させた。そいつらを引き連れ，一斉攻撃だー。どりゃー。

相手のライフ・ポイントは－9。勝った，勝った。イェーイ。当たり前だけどね。

２＋１人の新キャラクターと，さまざまな新システム＆隠し要素を加え，より刺激的なゲームへと進化した『ストIII 2nd』。ふつうにプレイしているだけでは気づかないことが数多く存在する本作を，前作から継承されたシステムの変更点も含めて，くわしく紹介していくぞ。お見のがしのないように。

（文／山中直樹，小石朋仁，板場利光）

ストリートファイターIII
2ndインパクト ジャイアントアタック
大解剖



© CAPCOM CO.,LTD 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

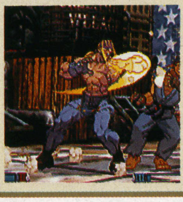
旧キャラクターのおもな変更点

前作『ストⅢ』でプレイヤーが使用できたキャラクター11人にも，多少の変更が加わっている。新たに追加された技，調整＆削除された技を，キャラクターごとに紹介しよう。

アレックス

強力な突進技，スラッシュエルボーが追加。ハイパーボム（相手背中向き時）はスープレックスを5連発するようになった。

必殺技 ● スラッシュエルボー ● ⬅タメ➡＋Ⓚ



前かがみの姿勢で突進し，ヒジを横にふるう。SAキャンセル可能。弱中強の順で移動距離が伸びる。攻撃範囲が意外に広いので，しゃがんでいる相手，跳んで逃げようとする相手にも当たる。また，ガードされても発生するスキは小さい。

リュウ

真空波動拳は相手を硬直させる時間が少し長くなり，使いやすさが向上。真・昇龍拳はヒット後の追撃がやや困難になった。

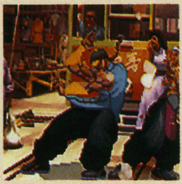
必殺技 ● 空中竜巻旋風脚 ● 空中で⬇⬋⬅＋Ⓚ

片足をふりまわしながら跳んでいく。弱中強の順で攻撃時間が増加。動作中は前方斜め上へ浮力がかかるため，前方ジャンプ中に出すと飛行距離が伸びる。

ユン

「斜めジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚ」のターゲットコンボが削除され，かわりに「立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ」「しゃがみ強Ⓚ→レバー中立＋強Ⓚ」「ジャンプ➡＋弱Ⓟ→➡＋強Ⓟ」が追加。穿弓腿は前方へ転がらず，弱中強の順で高く跳ぶようになった。スーパーアーツは転身穿弓腿が揚炮に変更。

必殺技 ● 鉄山靠 ● ➡⬇⬊＋Ⓟ



低姿勢で踏みこんだあと，背中を突き上げるようにして体当たり。SAキャンセル可能。中と強はヒットした相手をダウンさせられる。弱は立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟから連続ヒットさせられるほか，攻撃後のスキが小さいのが特徴。

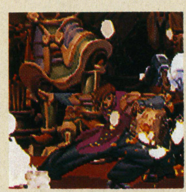
スーパーアーツ Ⅰ ● 揚炮 ● ⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ

手刀をふり上げ，鉄山靠で相手を吹き飛ばしたあと，力強く地面を踏むと同時にコブシを突き上げる。攻撃判定の出現まで全身無敵＆相手を硬直させる。ヒット後は追撃が可能で，中・鉄山靠→強・絶招歩法などをキメられる。

ヤン

基本技からスーパーアーツにいたるまで変更されている。「斜めジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚ」のターゲットコンボが削除され，「しゃがみ弱Ⓚ→⬇要素＋中Ⓚ→⬇要素＋強Ⓚ」「立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ」「斜めジャンプ中Ⓚ→⬊＋中Ⓚ」が加わった。

必殺技 ● 蟷螂斬 ● ⬇⬊➡＋Ⓟ（3回まで連続入力可）



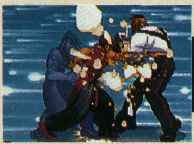
横にふるう指突2発→ヒジ打ちをくり出す。弱中強の順で，移動距離と攻撃後のスキが増えていき，中→弱→強と入力を混在させることも可能。中の基本技か，しゃがみ弱Ⓚ→⬇要素＋中Ⓚにキャンセルをかけて出せば，連続技が成立する。

必殺技 ● 白虎双掌打 ● ⬇⬋⬅＋Ⓟ

両手を勢いよく前方に突き出す。SAキャンセル可能。ユンの虎撲子よりも攻撃判定の出現が早く，リーチも少し長いかわりに，攻撃後は少しスキができる。弱中強のちがいはない。

スーパーアーツ Ⅰ ● 雷震魔破拳（らいしんまっはけん） ● ⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ

突きがヒットしたら，手刀をかまえて追加攻撃。ガードされるか空振りした場合は，追加攻撃を出さない。攻撃判定が出現するまで全身無敵＆相手を硬直させる。空中の相手にヒットした場合，追加攻撃が当たりにくいのが欠点。



スーパーアーツ Ⅱ ● 星影円舞（せいえいえんぶ） ● ⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ

本体の動作を少し遅れてトレースする，2体の分身が一定時間発生。行動可能になる少し前まで全身無敵＆相手が硬直。分身の攻撃力は，本体の攻撃の4分の1程度。

ダッドリー

ターゲットコンボは弱体化したが「しゃがみ弱Ⓚ→⬇要素＋中Ⓟ→⬇要素＋強Ⓟ」が加わり，ローリングサンダーの性能も向上。

必殺技 ● サンダーボルト ● ⬇⬋⬅＋Ⓚ

前方へ高く跳んだあと，コブシを下に向けてキリモミ落下する，しゃがみガード不能技。ヒット効果はのけぞり。弱中強の順で，跳んでいく距離と高さが増えていく。相手にヒットさせた場合にかぎり，攻撃後のスキが極端に小さくなる。

ネクロ

ドリルキック（空中で⬇要素＋Ⓚ）の角度を弱中強で選べるようになった。

いぶき

新たなターゲットコンボとして，「しゃがみ弱Ⓚ→⬇要素＋中Ⓟ→⬇要素＋強Ⓟ」と，「近距離立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ（1ヒット目）→立ち強Ⓟ」が追加されている。

エレナ

必殺技 ● スピンサイズ ● ⬇⬋⬅＋Ⓚ（2回まで連続入力可）

前進しながら足を2回ふりまわす。動作中に追加入力すると，最後にダウン効果がある蹴りを行なう。弱中強の順で，移動距離が伸びるが，動作速度は遅くなる。

オロ

リープアタックの動作が遅くなり，攻撃判定が消える直前にヒットさせないと，そこからの連続技をキメられなくなった。

ケン

必殺技 ● 空中竜巻旋風脚 ● 空中で⬇⬋⬅＋Ⓚ

足をまわしながら飛行。弱中強の順で回転数（攻撃時間）が増加。リュウの空中竜巻旋風脚よりも回転速度が速く，滞空時間は長い。ヒット効果はのけぞり。

ショーン

立ち中Ⓚのモーションが変更。しゃがみ弱Ⓟは攻撃動作が遅くなり，飛び道具をカキ消す能力もなくなった。また，トルネードの攻撃後のスキを減らせる現象も削除されている。ただし，レバーを後方へ入れつつ基本技を出すと，ゲージ増加量が倍増する現象は健在。ターゲットコンボは「近距離立ち中Ⓟ→レバー中立＋強Ⓚ」と「立ち強Ⓟ→➡＋強Ⓟ」の2種類に変わった。

特殊技 ● ➡＋強Ⓟ

前進しつつ気合いをこめて頭をふり下ろす。頭に攻撃判定があり，2回ヒットする。動作は遅いが，しゃがみガード不能で，立ち強Ⓟからのターゲットコンボとして出すこともできる。

システムの変更&追加

『2nd』では，前作にあったシステムのほとんどに再調整がほどこされた。そのほか，新システムとして「グラップディフェンス」「パーソナルアクション」「EX必殺技」が登場。

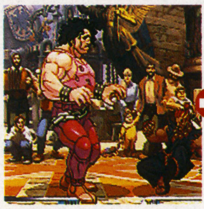
ブロッキングの調整

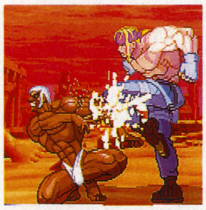
『2nd』では，レバーを入力してからブロッキングが実行できる時間（ブロッキング可能時間）が，60分の5〜60分の6秒に短縮された（前作は60分の6〜60分の10秒）。ブロッキング成功時に相手を硬直させる時間も短くなり，ジャンプ攻撃を地上でブロッキングしても，相手のほうが先に動けるようになったのだ。また，下段ブロッキング不能な攻撃が増えたため，ブロッキングの上段と下段を使いわける必要性が大幅に増している。

ちなみに，前作では，レバーを「前→中立→下→中立→前……」とすばやく入力しつづけることで，ブロッキング可能な状態を継続する，通称“ファジーブロッキング”が非常に有効だった。しかし，本作ではこれに右上のようなきびしい制限がほどこされている。

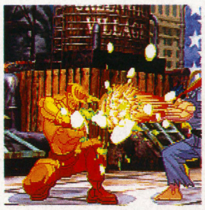
ファジーブロッキングは2回まで

『2nd』でブロッキング可能な状態を継続するのは，「前→中立→下→中立」か，「下→中立→前→中立」が限界。これ以上レバーを入力すると，その瞬間から60分の18秒間はブロッキングが使用不能になってしまう。ジャンプ中にファジーを使われると，空中投げや下をくぐって背後から攻撃する以外，すべての攻撃が無効化されていたことを考えると，この制限は妥当なところと言えるだろう。





▲しゃがんでいるキャラの顔面に当たるような攻撃（弱の基本技以外）は，大半が下段ブロッキング不能になった



▲飛び道具（放物線を描いて飛んでいくもの以外）も，本作では下段ブロッキング不能になっている。要注意だ

■『2nd』におけるブロッキング可能時間および相手を硬直させる時間

ブロッキングの種類	ブロッキング可能時間	こちらが先に動ける時間	
		相手が地上にいる	相手が空中にいる
上段	5／60秒（8／60秒）	8／60秒	−2／60秒
下段	5／60秒（8／60秒）	6／60秒	−2／60秒
空中（レバー➡）	5／60秒（8／60秒）	4／60秒	0／60秒
空中（レバー⬇）	5／60秒（8／60秒）	4／60秒	0／60秒

※ブロッキング可能時間にある（）内の数値は「レバー入力→レバー中立」と操作した場合のもの

スーパーアーツの調整

一番の変化は，乱入されたときにスーパーアーツを変更できるようになった点だ。対CPU戦では，最後に選んだスーパーアーツをそのまま使用する。たとえば，アレックスでハイパーボムを使って対CPU戦をプレイしているときに乱入された場合，ブーメランレイドを選択してから勝つと，対CPU戦のつづきはブーメランレイドを使うことになるのだ。

なお，前作にもあったスーパーアーツのうち，一部はゲージの長さや最大ストック数が変更されている。くわしくは右の表を参照。

▶リュウの真空波動拳と電刃波動拳は，本作だと最大ストック数が2になっている。また，電刃波動拳のゲージの長さが前作にくらべて8ドット短くなった

■スーパーアーツの長さ&ストック数

※ギル（プレイヤー使用不可）は128ドットでストック数1

キャラ名	スーパーアーツ名	ゲージの長さ	ストック数
ヒューゴー	Ⅰ ギガスブリーカー	128ドット	1
	Ⅱ メガトンプレス	112ドット	2
	Ⅲ ハンマーマウンテン	88ドット	2
ユリアン	Ⅰ タイラントパニッシュ	104ドット	2
	Ⅱ ユピテルサンダー	88ドット	2
	Ⅲ エイジスリフレクター	80ドット	2
アレックス	Ⅰ ハイパーボム	128ドット	1
	Ⅱ ブーメランレイド	64ドット	2
	Ⅲ スタンガンヘッドバット	80ドット	1
リュウ	Ⅰ 真空波動拳	104ドット	2
	Ⅱ 真・昇龍拳	120ドット	1
	Ⅲ 電刃波動拳	80ドット	2
ユン	Ⅰ 揚炮	112ドット	1
	Ⅱ 槍雷連撃	88ドット	3
	Ⅲ 幻影陣	72ドット	1
ヤン	Ⅰ 雷震魔破拳	120ドット	2
	Ⅱ 転身穿弓腿	104ドット	2
	Ⅲ 星影円舞	104ドット	1
ダッドリー	Ⅰ ロケットアッパー	88ドット	2
	Ⅱ ローリングサンダー	112ドット	1
	Ⅲ コークスクリューブロー	80ドット	3

キャラ名	スーパーアーツ名	ゲージの長さ	ストック数
ネクロ	Ⅰ 超電磁ストーム	88ドット	1
	Ⅱ スラムダンス	104ドット	1
	Ⅲ エレクトリックスネーク	64ドット	2
いぶき	Ⅰ 霞朱雀	72ドット	3
	Ⅱ 鎧通し	112ドット	1
	Ⅲ 破心衝	80ドット	2
エレナ	Ⅰ スピニングビート	72ドット	3
	Ⅱ ブレイブダンス	104ドット	2
	Ⅲ ヒーリング	112ドット	1
オロ	Ⅰ 鬼神力	96ドット	1
	Ⅱ 夜行魂	88ドット	3
	Ⅲ 天狗石	112ドット	1
ケン	Ⅰ 昇龍裂破	112ドット	2
	Ⅱ 神龍拳	104ドット	1
	Ⅲ 疾風迅雷脚	80ドット	3
ショーン	Ⅰ ハドウバースト	72ドット	3
	Ⅱ ショウリュウキャノン	88ドット	2
	Ⅲ ハイパートルネード	112ドット	2
豪鬼	Ⅰ 滅殺豪波動	112ドット	2
	Ⅱ 滅殺豪昇龍	112ドット	2
	Ⅲ 滅殺豪螺旋	112ドット	2

新システム① グラップディフェンス

相手の通常投げや空中投げでつかまってから60分の5秒以内に「⬅or➡+中Ⓟor強Ⓟor中Ⓚor強Ⓚ」を入力すると，投げ技をふりほどくことができる（ダメージを受けない）。ただし，技の動作中につかまった場合は使用不可。実行後は相手が一瞬早く行動可能になるが，相手が攻撃を仕掛けてきてもガードが間に合うので，事実上仕切りなおしとなる。例外は，いぶきの空中投げをグラップディフェンスした場合。こちらが先に行動可能になるため，スーパーアーツなどで反撃できるのだ。

▲いぶきの空中投げをグラップディフェンスで回避してみる

▲こちらが先に着地するので，直後にスーパーアーツで反撃

▲技の種類によっては，無防備状態のいぶきにヒットするのだ

新システム② パーソナルアクション

レバー中立＋強Ⓟ&強Ⓚボタンを入力すると，各キャラが独自の動作を行ない，特殊な効果を得られる。その効果は右表のとおりだが，①ゲージが10ドット前後増えること，②連続技の最中はダメージ増加の特殊効果が継続されること，は全キャラ共通。ただし，攻撃をガードされたり，相手の攻撃を食らうと，その時点で特殊効果は消える。ちなみに――

●ヒューゴー，アレックス，ユン，ネクロ，オロは，強Ⓟ&強Ⓚ押しっぱなしでパーソナルアクションの動作継続が可能。

●ヒューゴー，アレックス，リュウ，ユン，エレナ，ショーンは，パーソナルアクション連続使用により特殊効果が強化（限界あり）。

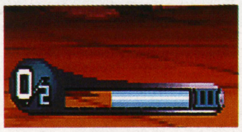
■パーソナルアクションの攻撃能力&特殊効果

※「攻撃判定」欄の○×は，攻撃判定の有無を表わす

キャラ名	攻撃判定	特殊効果
ヒューゴー	×	ラウンド終了まで防御力が上昇。つぎに当てた攻撃のダメージが増加（投げ技は動作継続時のみ）。効果の累積あり
ユリアン	○	つぎに当てた攻撃（投げ技以外）のダメージが大幅に増加。なお，この技のみ相手をKOすることができない
アレックス	×	つぎに当てたあらゆる攻撃のダメージが増加。効果の累積あり
リュウ	×	ラウンド終了まで，スタンゲージの回復速度が上がる。効果の累積あり
ユン	○	つぎに当てたあらゆる攻撃のダメージが増加。効果の累積あり
ヤン	○	つぎに当てた攻撃（投げ技以外）のダメージが増加
ダッドリー	○	つぎに当てた攻撃（投げ技以外）のダメージが増加。投げたバラが消えるまで，つぎのバラを投げられない
ネクロ	○	つぎに当てた攻撃（投げ技以外）のダメージが増加
いぶき	○	パーソナルアクションがヒットした場合にかぎり，つぎに当てたあらゆる攻撃のダメージが大幅に増加
エレナ	○	つぎに当てたあらゆる攻撃の気絶値が増加。効果の累積あり
オロ	×	パーソナルアクションの継続中（睡眠中）は，スタンゲージが超高速で回復していく
ケン	○	つぎに当てた攻撃（投げ技以外）のダメージが大幅に増加
ショーン	○	つぎに当てた攻撃（投げ技以外）の気絶値が微増。投げたボールが消えるまで，つぎのボールは投げられない
豪鬼	×	つぎに当てた攻撃（投げ技以外）のダメージと気絶値が増加

新システム③ EX必殺技

大半の必殺技は，レバー入力後にボタンをふたつ以上同時（ⓅならⓅⓅ同時，ⓀならⓀⓀ同時）に押すと，その技の強化版であるEX必殺技に変化する。スーパーアーツゲージを40ドット消費するが（残量が40ドット未満だと使用できない），それだけの効果はあるだろう。なお，豪鬼，真・豪鬼，ギルには，EX必殺技がひとつもない。



◀スーパーアーツゲージが40ドット以上になるとゲージのオビが光る。この状態ならば，EX必殺技が使用できるのだ

■EX化できる必殺技とその性能の変化の仕方

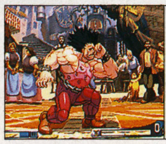
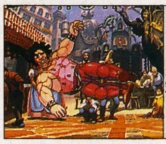
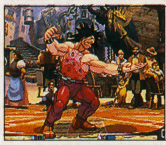
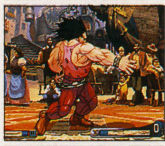
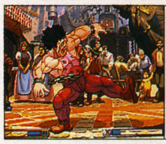
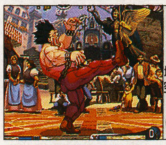
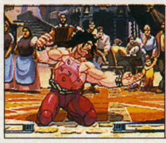
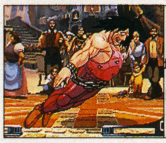
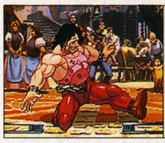
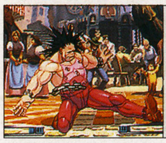
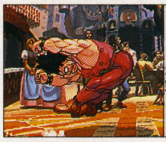
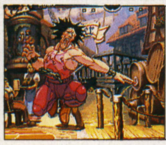
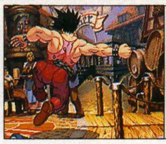
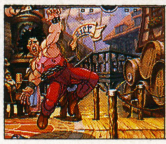
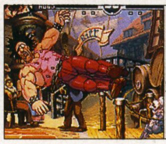
キャラ名	必殺技名	EX化させた場合の性能変化
ヒューゴー	モンスターラリアット	突進速度と突進距離が大幅に増加。ヒューゴーに対して密着状態で弱の基本技→EXモンスターラリアットが連続技になる
	ジャイアントパームボンバー	3ヒット技になる。ヒット効果はのけぞり×2＋吹き飛びダウン。動作速度は強で出したときとほぼ同じ。ヒット後に追撃可能
ユリアン	メタリックスフィア	2発の弾を同時に発射。弾の飛行速度はノーマル版よりも遅い。空中の相手にヒットさせた場合，追撃することが可能
	チャリオットタックル	2ヒット技になり，突進速度と突進距離が増加。攻撃判定の出現がとても早いほか，ヒット時にかぎり攻撃後のスキがなくなる
	デンジャラスヘッドバット	2ヒット技になる。ヒット効果は感電吹き飛びダウン×2。食らった相手が高く浮くため，ヒット後の追撃も簡単
	バイオレンスニードロップ	相手の頭上めがけて跳んでいき，落下攻撃（2ヒット）。言わば，ギルのムーンサルトニードロップと同性能になる
アレックス	フラッシュチョップ	2ヒット技になる。ヒット効果はのけぞり＋きりもみダウン。攻撃判定の出現が弱で出したときより一瞬早い。リーチは強と同じ
	エアニースマッシュ	60分の3秒で攻撃判定が出現するほか，地上の相手にも当たるようになる。動作速度と跳ぶ距離は，強で出したときとほぼ同じ
	スラッシュエルボー	タックル＋ヒジ打ちの2ヒット技になる。ヒット効果はのけぞり×2。中の基本技にキャンセルをかけて出すと，連続技になる
	エアスタンピート	コマンド完成時に相手がいた場所めがけて跳んでいき，攻撃する。動作速度は強で出したときと同じ
リュウ	波動拳	ファイヤー波動拳を2発同時に発射。弾の速度は強で出したときよりも速い。ヒット効果は燃焼のけぞり＋燃焼吹き飛びダウン
	昇龍拳	攻撃判定の出現直後まで全身無敵になり，強で出したときよりも高く跳ぶ。空中の相手にも，攻撃が2ヒットする
	竜巻旋風脚	その場で高速回転，最大で5ヒットする。言わば「真空竜巻旋風脚」になるのだが，全身無敵の時間はない。空中版も同じ
	上段足刀蹴り	動作速度は中で出したときと同じだが，移動距離が大幅に増加。食らって吹き飛んだ相手が，画面端で跳ねかえる（追撃可能）
ユン	絶招歩法	2ヒット技になる。ヒット効果はのけぞり＋吹き飛びダウン。突進距離は強より長いが，ガードされた場合のスキは小さめ
	穿弓腿	相手との距離が離れていると，少し前転してから攻撃。3ヒット技になるほか，攻撃判定が出現する前後は全身無敵になる
	鉄山靠	2ヒット技になる。ヒット効果はのけぞり＋吹き飛びダウン。突進距離がそこそこ長く，攻撃判定出現も早い。攻撃後にスキあり
ヤン	蟷螂斬	5回まで連続入力可能になる（最大5ヒット）。攻撃動作がとても速く，ガードされた場合のスキもノーマル版より小さい
	穿弓腿	3ヒット技になる。ヒット効果は上吹き飛びダウン×3。転がる距離が伸び，攻撃動作も速くなるが，全身無敵にはならない
ダッドリー	ジェットアッパー	攻撃判定が出現するまで全身無敵。そのかわり，SAキャンセルができなくなってしまう
	サンダーボルト	相手の頭上めがけて跳んでいき，落下攻撃。着地後のスキと食らった相手がのけぞる時間が，ノーマル版より増える
	マシンガンブロー	ジャブ×5＋アッパー×2の7ヒット技になる。7ヒット目のみ上吹き飛びダウン。突進距離が長く，攻撃判定出現もそこそこ早い
	クロスカウンター	両手を下げている時間（待機時間）は強で出したときと同じ。攻撃がヒットしたら，吹き飛んでいる相手にもう1発攻撃を当てる
ネクロ	フライングバイパー	攻撃動作がわずかに高速化。ヒット，ガードを問わず，当たったらもう1発攻撃を出す。ヒット効果はのけぞり×2
	ライジングコブラ	動作速度は中で出したときと同じだが，攻撃時に少し前進。2ヒット技になる。ヒット効果はのけぞり＋たたきつけダウン
	トルネイドフック	5ヒット技になる。ヒット効果はのけぞり×4＋きりもみダウン。攻撃動作はかなり遅い。5ヒット目のみSAキャンセル可能
いぶき	旋	4ヒット技になる。2ヒット目以降はレバー⬇要素で下段に変化させることも可能。4ヒット目は相手をダウン（転倒）させる
	風斬り	攻撃判定が出現するまで全身無敵。ヒット効果はのけぞり×4で，ヒット時にかぎり，下降中に斜めジャンプ攻撃を出せる
	飛燕	コマンド完成時に相手のいた場所めがけて跳んでいく。動作が速く見えるが，攻撃判定出現は弱や中で出したときよりも遅い
	苦無	2本の苦無を投げる。苦無が飛んでいく角度は，強で出したときとほぼ同じ。技の動作速度はノーマル版より少し速い
	首折り	突進速度が速くなり，ヒットしたら3回連続で首を折る。突進距離やガードされた場合のスキは，強で出したときとほぼ同じ
エレナ	スクラッチホイール	攻撃判定が出現した直後まで全身無敵。動作速度や飛ぶ高さは強で出したときとほぼ同じだが，最大で4ヒットする
	スピンサイズ	攻撃動作が速くなり，4ヒット目で相手を上へ吹き飛ばす（追撃可能）。追加入力すると5ヒット技になるが，追撃は不可能に
	ライノホーン	突進距離は強で出したときとほぼ同じだが，動作速度が速く，ヒット数も1発増加。ガードされるとスキができる点は変わらない
	マレットスマッシュ	技のモーションは中で出した場合と同じだが，攻撃判定出現がとても早く，攻撃後のフォロースルーも短い
オロ	日輪掌	2ヒットする弾を発射。弾は減速しながら飛んでいったあと，一定時間，敵を追尾するようになる（追尾中の飛行速度は遅い）
	鬼ヤンマ	攻撃判定が出現するまで全身無敵になり，強で出したときよりも高く跳ぶ。空中の相手に対してのみ，最大で4ヒットする
	人柱渡り	動作が高速化され，ヒット数も1発増加。地上でコマンド入力すると，相手のいる場所めがけて跳んでいくようになる
ケン	波動拳	弾を2発同時に発射する。ヒット効果は吹き飛びダウン×2。弾の飛行速度は，強で出したときより少し速い
	昇龍拳	2ヒット目の攻撃判定が出るまで全身無敵になり，強よりも高く跳ぶ。相手が地上にいても空中にいても，最大で4ヒットする
	竜巻旋風脚	地上版は6ヒット技になり，ヒット時は相手より先に行動可能。空中版はヒット効果が吹き飛びダウンに変わり，飛行距離が増加
ショーン	リュウビキャク	コマンド完成時に相手のいた場所めがけて跳んでいく。2ヒットするが，着地後のスキはノーマル版と同じくらい大きい
	ドラゴンスマッシュ	技の動作は強で出したときと同じだが，攻撃判定出現が60分の1秒早くなるほか，攻撃判定が出現するまで全身無敵になる
	トルネード	飛行軌道が低くなり，しゃがんでいる相手の上を通り抜ける可能性が下がる。ヒット時は相手より先に行動可能となる
	ショーンタックル	突進速度，突進距離ともに，強で出したときより増加。攻撃がヒットしたら，相手の上にまたがったあと3回なぐる

※ユンの虎撲子とヤンの白虎双掌打は，ボタンを同時に押しても，攻撃能力がない「フェイント技」になるだけ（スーパーアーツゲージが40ドット以上あるときのみ使用できるが，ゲージは消費しない）

次ページからは新キャラクターの全技紹介だ!

ヒューゴー

中＆強攻撃はスキが大きいので乱用は禁物。動作がすばやい立ち弱Ⓟとしゃがみ弱Ⓟで相手の動きを封じておくことが大事だ。そして，投げ技やしゃがみガード不能技をおりまぜたラッシュに持ちこんでいこう。

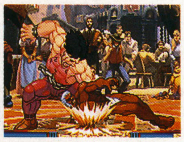
	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち（近距離）	キャンセル 連,必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり×2 空:吹き飛び×2 ガード方向 (立,屈)+(立)	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立
立ち（遠距離）	 キャンセル 連,必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	 キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり×2 空:吹き飛び×2 ガード方向 (立,屈)+(立)	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立
しゃがみ	 キャンセル 連,必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:吹き飛び, のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	 キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 屈	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:転倒 空:転倒 ガード方向 屈	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:転倒,のけぞり 空:転倒,吹き飛び ガード方向 立,屈
ジャンプ	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立

通常投げ ● 相手の近くで←or→＋中Ⓟ

相手を持ち上げてしめつける。攻撃力は強Ⓟ通常投げよりも高いが，攻撃後に相手との間合いが離れてしまう。

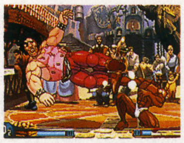
通常投げ ● 相手の近くで←or→＋強Ⓟ

相手を地面にたたきつける。攻撃後も間合いが離れないのが利点だ。レバーによって投げる方向を指定できる。



特殊技 ● ← or →＋強Ⓚ

レバー入力方向に移動しつつ，立ち強Ⓚの動作で攻撃。攻撃後のスキは立ち強Ⓚよりも60分の1秒だけ短い。



特殊技 ● 空中で↓要素＋強Ⓟ

ボディプレス。攻撃判定の出現時間が長く，めくりも容易に狙える。ただし，対空技で迎撃されやすいのが難点。

リープアタック ● ↓↓＋ⓅorⓀ

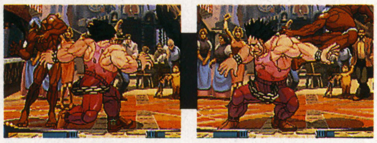
ヒザをかまえて落下。攻撃判定が消える直前にヒットさせたときのみ，しゃがみ弱Ⓟやハンマーマウンテンにつなげられる。全体的にスキが大きいので，相手のしゃがみガードをくずすことが目的なら，近距離立ち強Ⓟや立ち強Ⓚを使ったほうがいい。

必殺技 ● ムーンサルトプレス ● レバー１回転＋Ⓟ

相手をつかんで飛び上がり，全体重をかけて押しつぶす。予備動作は，弱中強を問わず，コマンド完成から60分の3秒間と短め。投げ間合いは弱攻撃を当てたあとでも相手を投げられるほど広いが，弱中強の順でせまくなる（そのぶん攻撃力は上昇）。

必殺技 ● ウルトラスルー ● →↘↓↙←＋Ⓚ

相手を画面端に向けて投げる。投げた相手は地面に落下するまで食らい判定があり，シュートダウンバックブリーカーなどで追撃できる。相手をつかむまでの時間は60分の8秒と長めで，投げ間合いも強・ムーンサルトプレスよりもせまい。

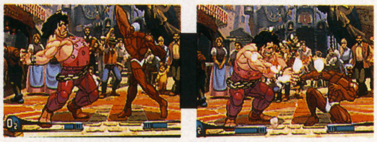


必殺技 ● シュートダウンバックブリーカー ● →↓↘＋Ⓚ

前方に跳び上がり，相手が空中にいれば，とらえてバックブリーカーを仕掛ける。地上から仕掛けられる空中投げで，地上にいる相手は投げられない。弱中強の順に移動距離は長くなるが，予備動作が大きくなってしまう。先読みの対空技として役に立つ。

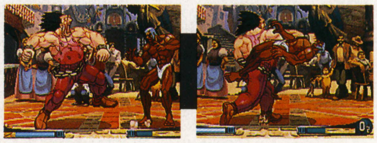
必殺技 ● ジャイアントパームボンバー ● ↓↙←＋Ⓟ

柏手を打つ。見た目よりも攻撃判定が大きく，SAキャンセルが可能。動作時間は，開始から終了までなら中→弱→強，攻撃前なら弱→中→強，攻撃後なら強→中→弱の順番に（後者ほど）長くなる。ヒット時はしゃがみ中Ⓚなどで追撃するといい。



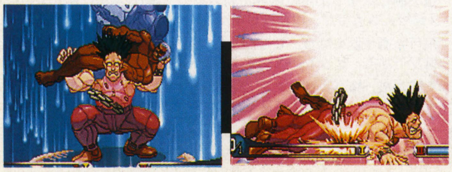
必殺技 ● モンスターラリアット ● ↓↘→＋Ⓚ

突進したあとラリアットを仕掛ける。攻撃前後のスキは大きめで，もっともスキが小さい弱でもガード時は相手のほうが60分の6秒早く行動可能となる。弱攻撃をキャンセルしても連続ヒットしないため，あまり多用はできない。SAキャンセルが可能。



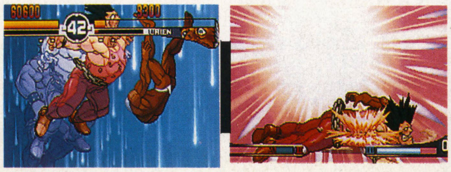
スーパーアーツ Ⅰ ● ギガスブリーカー ● レバー２回転＋Ⓟ

バックブリーカー×2のあとムーンサルトプレスをキメる。コマンド入力の難度は高いが（レバー入力は1＋4分の3回転で認められる），投げ間合いは弱・ムーンサルトプレスよりも広く，相手をつかむまでは全身無敵，かつ相手の動作を停止させられる。投げ技なので，のけぞり状態の相手にはキマらない。



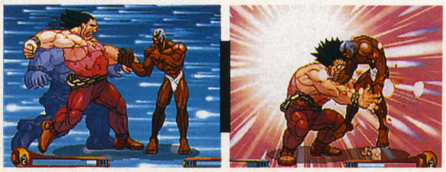
スーパーアーツ Ⅱ ● メガトンプレス ● ↓↘→↓↘→＋Ⓚ

前方に跳び上がり，相手が空中にいれば，とらえて地面に投げつけたあと，その上から乗りかかる。ボタンの強弱で移動距離が変わる（強ほど遠くに跳ぶ）。無敵時間と相手を硬化させる時間が短いので，対空技としての有効度は低い。ウルトラスルーやEXジャイアントパームボンバーからの追撃に使うのが妥当か。



スーパーアーツ Ⅲ ● ハンマーマウンテン ● ↓↘→↓↘→＋Ⓟ

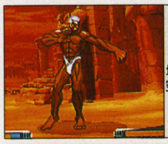
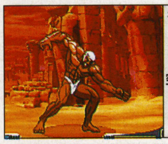
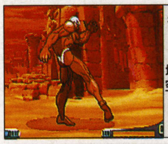
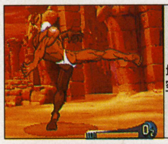
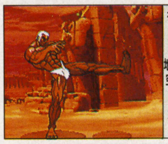
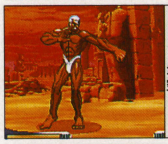
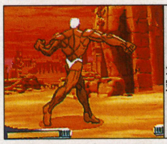
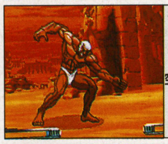
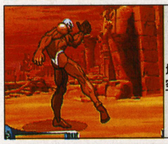
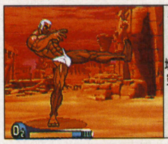
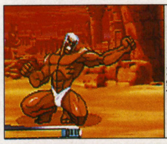
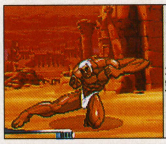
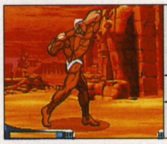
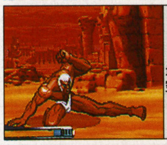
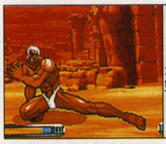
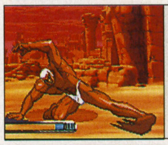
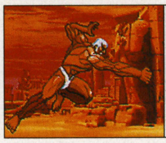
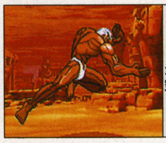
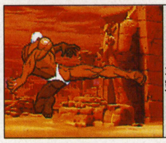
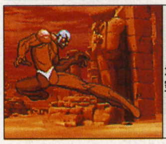
走りながら攻撃をくり出し，最後にジャイアントパームボンバー。3ヒット目の攻撃（近距離立ち強Ⓟ）のみしゃがみガード不可。攻撃判定出現まで全身無敵となり，さらに相手を硬直させるため，奇襲や反撃など，ヒットさせる機会は多い。レバー回転＆弱Ⓟボタン連打で，弱Ⓟ攻撃からの連続技が簡単に成立するのも魅力。



※基本技データの略称の意味は以下のとおり　<キャンセル>連…同じ技でキャンセル（連打キャンセル）可能，必…必殺技でキャンセル可能，SA…スーパーアーツでキャンセル可能
<ヒット効果>地…相手が地上にいる，空…相手が空中にいる　<ガード方向>立…立ちガード可能，屈…しゃがみガード可能

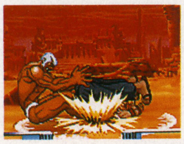
ユリアン

基本技はギルと酷似したものが多い。リーチが長めのキック攻撃を活用できるかが大きなポイントとなるだろう。また，必殺技キャンセルや空中コンボが可能という，しゃがみ強Ⓟの使いどころも重要だ。

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち（近距離）	 キャンセル 連,必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	 キャンセル 不可 ヒット効果 地：のけぞり 空：たたきつけダウン ガード方向 立,屈	 キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり×2 空:たたきつけダウン×2 ガード方向 立
立ち（遠距離）	 キャンセル 連,必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	 キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:たたきつけダウン ガード方向 立,屈	 キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり×2 空:たたきつけダウン×2 ガード方向 立
しゃがみ	 キャンセル 連,必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	 キャンセル (必,SA),不可 ヒット効果 地:のけぞり+上吹き飛びダウン 空:吹き飛び+上吹き飛びダウン ガード方向 立,屈	 キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 屈	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 屈	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:転倒 空:転倒 ガード方向 屈
ジャンプ	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	 キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立

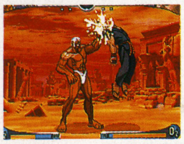
通常投げ ● 相手の近くで⬅or➡＋中Ⓟor強Ⓟ

相手を頭上から落とす。攻撃後も間合いが離れず，ラッシュを持続できる。レバー入力での投げ方向指定は不可。



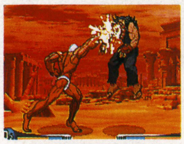
通常投げ ● 相手の近くで⬅or➡＋中Ⓚor強Ⓚ

相手の頭部をにぎりしめる。攻撃力はきわめて低いが，スタン値の増加量は，Ⓟ通常投げよりも2倍ほど多い。



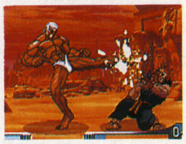
特殊技 ● ➡＋中Ⓟ

高めの位置で腕を振り下ろす。しゃがみ強Ⓟが届かない遠距離での対空技として役立つ。キャンセルは不可。



特殊技 ● ➡＋中Ⓚ

踏みこんで前蹴り。相手に接近しながら攻撃できるが，同じ目的ならしゃがみ中Ⓟを使ったほうが安全だろう。



リープアタック ● ⬇⬇＋ⓅorⓀ

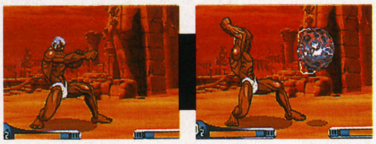
ヒジを下に向けて攻撃する。しゃがんだ相手にヒットしたときは，密着状態から出した場合でも（相手がヒューゴーとダッドリーのときをのぞく）しゃがみ弱Ⓟやタイラントパニッシュへの連続技が成立してしまうほど，攻撃後のスキが小さい。

ターゲットコンボ ● 立ち弱Ⓟ→中Ⓟ

立ち中Ⓟのような攻撃に移行する。中Ⓟは必殺技＆SAキャンセルが可能なので，連続技の一環として利用できる。ただし，どちらの攻撃も，しゃがんだ相手（ダッドリー，ヒューゴー以外）には当たらないので，実用性はあまり高くない。

必殺技 ● メタリックスフィア ● ⬇↘➡＋Ⓟ

帯電した球体を発射する。球体の飛行軌道は，弱なら水平，中なら斜め上，強ならさらに上……と異なるが，飛行スピードなどは弱中強で共通。発射前後のスキが大きく，ガード後の反撃を受けやすい。球体発射前後の動作はSAキャンセル可能。

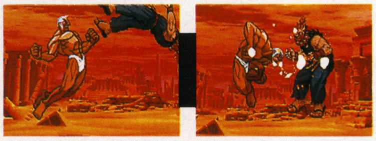


必殺技 ● チャリオットタックル ● ⬅タメ➡＋Ⓚ

肩をかまえて突進。攻撃後のスキが非常に大きく，ヒット時でも相手のほうが先に行動できる。そのスキは弱中強の順で大きくなり，どの間合いから技を出しても変わらない。攻撃が当たった瞬間にSAキャンセル可能（移動中は不可）なのは弱中強共通。

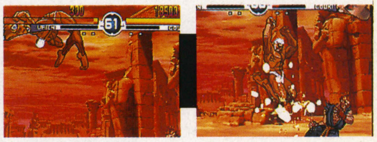
必殺技 ● デンジャラスヘッドバット ● ⬇タメ⬆＋Ⓟ

小さく跳躍して頭突き。弱中強の順で跳躍が高くなり，攻撃力やスタン値が増える。しゃがんだ相手には当たらないので，対空技や空中コンボに利用するのが無難だが，基本技→弱・デンジャラスヘッドバット→通常投げという奇襲も可能だ。



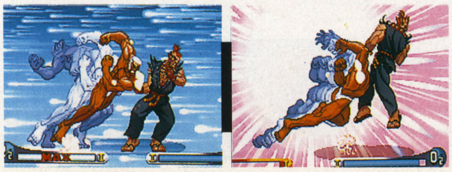
必殺技 ● バイオレンスニードロップ ● ⬇タメ⬆＋Ⓚ

真上に跳び上がった直後，斜め下に降りながらヒザ落としを仕掛ける。横への移動距離は弱中強の順で増加するが，動作時間は変わらない。攻撃が相手に当たったときは，ヒットorガードを問わず，後方に跳ね返ってから着地する。



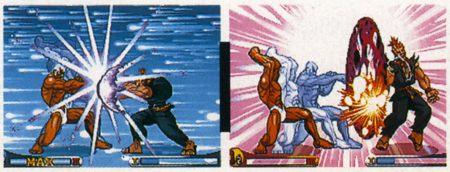
スーパーアーツ Ⅰ ● タイラントパニッシュ ● ⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓟ

タックルをくり返し，最後にラリアットを放つ。攻撃判定が出現する瞬間まで全身無敵になり，さらにその直後まで相手の動作を停止させられる。ガードされたときは大きなスキができるので，基本技→チャリオットタックルの連続技からSAキャンセルして仕掛けるといった，確実にヒットする状況でのみ使うこと。



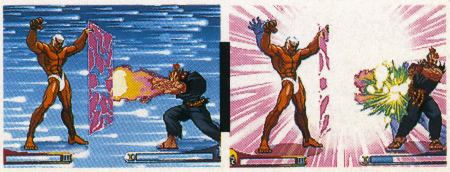
スーパーアーツ Ⅱ ● ユピテルサンダー ● ⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓟ

楕円状の光球を発射。光球は少しずつ加速して飛んでいく。無敵時間は光球の発射直前までだが，相手を硬直させる時間は攻撃判定の出現直後と比較的長い。攻撃後のスキは大きいものの，ヒット時にチャリオットタックルなどで追撃することがギリギリ可能。ただし，相手が画面端にいないと空振りしやすい。



スーパーアーツ Ⅲ ● エイジスリフレクター ● ⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓟ

電刃波動拳とエレクトリックスネーク以外の飛び道具を跳ね返せる結界を発生。結界の発生位置はボタンで指定することができ，弱中強の順で遠くなるが，ⓅⓅ同時押しだと高い位置（距離は弱と同じ）に発生するため，対空技としても利用できる。無敵時間は結界の発生直前まで，相手の硬化時間は結界の発生直後まで。



はみだし情報 前作と同様に，スーパーアーツの⬇↘➡⬇↘➡というコマンドは⬇↘➡⬇↘に簡略化できる

豪鬼

基本技の動作は，遠距離立ち強Ⓟと斜めジャンプ中Ⓟをのぞけば，リュウと同じ。ただし，地上攻撃の予備動作は総じて豪鬼のほうが短いのだ（そのぶんフォロースルーはリュウより長い場合が多い）。

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち（近距離）	キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 不可 ヒット効果 地:反転のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈
立ち（遠距離）	キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈
しゃがみ	キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立,屈	キャンセル 連,必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 屈	キャンセル 必,SA ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 屈	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 屈
垂直ジャンプ	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立
斜めジャンプ	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立	キャンセル 不可 ヒット効果 地:のけぞり 空:吹き飛び ガード方向 立

通常投げ　相手の近くで←or→＋中Ⓟor強Ⓟ

背負い投げ。攻撃後も間合いが離れない。投げ方向の指定可能。

通常投げ　相手の近くで←or→＋中Ⓚor強Ⓚ

巴投げ。攻撃後は距離が大きく開く。投げ方向の指定可能。

特殊技　→＋中Ⓟ

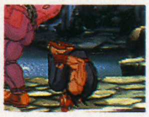
技名は頭蓋破殺。2ヒットし，どちらもしゃがみガード不可。

特殊技　前方ジャンプ頂点付近で↓＋中Ⓚ

技名は天魔空刃脚。攻撃前後のスキが小さく，連続技に有効。

特殊技　←↙↓↘→＋Ⓚ

低姿勢で地面を転がる。弱中強の順で移動距離が増加。



リープアタック　↓↓＋ⓅorⓀ

斜め下に向けて正拳を放つ。攻撃後のスキは比較的大きい。

ターゲットコンボ　近距離立ち中Ⓟ→レバー中立＋強Ⓟ

遠距離立ち強Ⓟに似た攻撃を行なうが，攻撃後のスキは遠距離立ち強Ⓟよりも60分の4秒長く，さらにゲージ増加量とピヨリ値が少なめになっている。

必殺技　豪波動拳　↓↘→＋Ⓟ

前方に気弾を発射。弱中強の順で弾速や全体のスキが増す。リュウの波動拳よりも，発射前は60分の1秒，発射後は60分の2秒スキが小さい。

必殺技　斬空波動拳　空中で↓↘→＋Ⓟ

斜め下に向けて気弾を撃つ。予備動作が大きいので，ジャンプ直後にコマンド入力して使うのが無難。弱中強のちがいは弾速のみ（強がもっとも速い）。

必殺技　灼熱波動拳　→↘↓↙←＋Ⓟ

ヒットした相手を燃焼ダウンさせる気弾を発射。攻撃前後のスキは豪波動拳よりもはるかに大きい。弱は1ヒット，中は2ヒット，強は3ヒットする。

必殺技　豪昇龍拳　→↓↘＋Ⓟ

跳びながらのアッパー。弱と中は攻撃直後まで上半身無敵，強は攻撃の出現が早いうえに攻撃直後まで全身無敵。地上にいる状態ではSAキャンセル可能。

必殺技　竜巻斬空脚　↓↙←＋Ⓚ

横へ跳びながら回し蹴りを仕掛ける。中と強は上昇前にヒザ攻撃（この状態のときはSAキャンセル可）を行なう。攻撃後，吹き飛んだ相手に追撃可能。

必殺技　空中竜巻斬空脚　空中で↓↙←＋Ⓚ

竜巻斬空脚の空中版。基本性能は空中竜巻旋風脚と同じだが，動作速度はリュウやケンより速い。また，ヒット効果が吹き飛びダウン(追撃可能)というちがいもある。

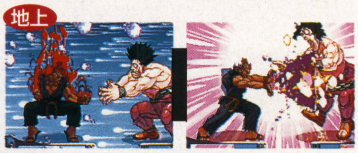
必殺技　阿修羅閃空　→↓↘or←↓↙＋ⓅⓅorⓀⓀ

残像を発して移動。動作開始から移動終了まで全身無敵になるが，移動後には大きなスキが発生する。移動距離はⓅⓅよりもⓀⓀのほうが短い。

スーパーアーツⅠ　滅殺豪波動（空中版：天魔豪斬空）　↓↘→↓↘→＋Ⓟ（空中でも使用可能）

最大6ヒットする巨大な気弾を発射。攻撃範囲は広いが，気弾の射出位置が手前にある（相手への到達時間がリュウの真空波動拳よりも長い）ので，連続技に組みこみにくい。無敵時間と相手の動作を停止させる時間は気弾の発射と同時に切れる。

この技は，ジャンプ中に使うことも可能で，その場合は斜め下に気弾を撃つ。斬空波動拳や空中竜巻斬空脚をSAキャンセルして発射することも可能だ。



スーパーアーツⅡ　滅殺豪昇龍　↓↘→↓↘→＋Ⓟ

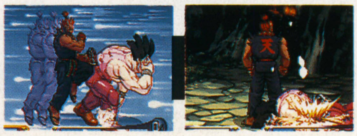
豪昇龍拳を3回くり返す。1回目の豪昇龍拳の上昇中まで全身無敵となり，さらに相手の動作を停止させる。攻撃後のスキは大きいが，連続技，対空技，カウンター，奇襲に有効。

スーパーアーツⅢ　滅殺豪螺旋（らせん）　↓↘→↓↘→＋Ⓚ（空中でも使用可能）

回し蹴りをくり返しながら上昇する。攻撃開始直後まで全身無敵＆相手を硬化させる状態が持続する。横へのリーチが短いので，空中コンボを含めた連続技に使うのが最適だろう。

隠しスーパーアーツ　瞬獄殺　弱Ⓟ，弱Ⓟ，→，弱Ⓚ，強Ⓟ

Ⅰ～Ⅲ共通。スーパーアーツゲージ満タン時に使用可能。移動開始まで相手が硬化するので密着時なら回避は困難。すべての基本技をキャンセルでき，立ち強Ⓚから連続技が成立する。



はみだし情報 カプコンのご好意により，『2nd』の下敷きを12名にプレゼント。くわしくはP.255にて

隠し要素一挙公開

最後に，『2nd』に用意されている隠し要素をまとめて公開しよう。なかでも，豪鬼使用コマンドと，ボーナスゲームの難易度選択コマンドは要チェックだ。

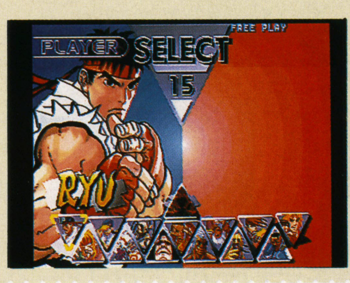
14人目のプレイヤーキャラ・豪鬼

本作で使用できるキャラクターは通常13人だが，下で紹介しているコマンドを入力することで，14人目のキャラクターである豪鬼が使えるようになる。斬空波動拳と天魔空刃脚を使った空中からの攻めが強力で，今回もかなりの強さを発揮する。必殺技のコマンドなどはP.178を参照のこと。なお，下記のコマンドを途中でまちがえた場合は最初からやりなおしとなる。

豪鬼使用コマンド

プレイヤーキャラ選択時に		
リュウにカーソルを合わせてレバーを		↓↓↑
ケン	〃	↑↑↓
リュウ	〃	↑
ケン	〃	↓
ショーン	〃	↓↓↑↓↑↑↑

と入力すると，豪鬼のワクが出現



◀コマンド入力に成功すれば豪鬼のワクが。使用コマンドはキャラを選ぶたびに入力しなおす必要がある

ボーナスゲームのレベル決定システム

ボーナスゲームの難易度（レベル）は，対CPU戦で1～3人目をどのように倒したかによって決定され，その計算式は以下のようになっている。

パーフェクトフィニッシュの回数×4 ……①
スーパーアーツフィニッシュの回数×2 ……②
（①＋②）×倍率 ……③

※倍率は，
1本勝負設定時……10
3本勝負設定時……5
5本勝負設定時……3
7本勝負設定時……2

3人目終了時までコンプリートの場合，③＋20 ……④
1ラウンドでも負けてしまった場合，③＋0 ……④
ここで算出された④の数値をもとに，レベルが決定される

上記の式で算出された④の値	ボーナスゲームのレベル
0～59	1
60～79	2
80～99	3
100～119	4
120～	5

対CPU戦で豪鬼が出現

対CPU戦で下の条件を満たすと，最後の敵と闘う寸前に豪鬼が乱入してくる（本来，闘うはずだった相手との対戦はなくなる）。こちらの跳びこみに対する反応がするどいうえ，天魔空刃脚からのスピーディな攻めが強力なので，心して闘うように。ただ，たとえ負けてしまってもコンティニューすれば再度闘えるのはうれしいところ。

◀最後の敵との闘いがはじまるかと思いきや，豪鬼が阿修羅閃空＋瞬獄殺で乱入。カプコン対戦格闘ではおなじみの演出だ

CPU豪鬼の出現条件

①コンティニューをしていない
②1ラウンドも負けていない（コンプリート）
③1～7人目との闘いで，パーフェクト勝ちを
1本勝負設定時……1回以上　3本勝負設定時……2回以上
5本勝負設定時……3回以上　7本勝負設定時……4回以上
達成している
※チープフィニッシュ（＝スーパーアーツや必殺技によるケズリ勝ち）でも可

対CPU戦で真・豪鬼が出現

対CPU戦で豪鬼が乱入してきたときに，下記の条件を満たした状態で勝利すると，倒れた豪鬼が再度立ち上がり，真の力を解放した姿で（真・豪鬼となって）勝負を挑んでくる。通常の豪鬼とのちがいは，斬空波動拳を一度に2発撃ってくる，スーパーアーツのヒット数が多いなど。なお，真・豪鬼に対しても継続プレイによる再戦が可能だ。

◀条件を満たして豪鬼に勝利すると，再度立ち上がって真・豪鬼に。彼を倒したあとは，いきなりスタッフロールとなる

CPU真・豪鬼の出現条件

①コンティニューをしていない
②1ラウンドも負けていない（コンプリート）
③1～7人目との闘いで，パーフェクト勝ちを
1本勝負設定時……2回以上　3本勝負設定時……3回以上
5本勝負設定時……4回以上　7本勝負設定時……5回以上
達成している（チープフィニッシュでも可）
④全ラウンドでチープフィニッシュが3回以下
⑤CPU豪鬼との闘いで，ジャッジメントが行なわれていない
⑥CPU豪鬼との闘いで，スーパーアーツフィニッシュかパーフェクト勝ちを1回以上達成している

対CPU戦で乱入キャラが出現

対CPU戦で右の条件を満たすと，本来の対戦相手8人とは異なるキャラクターが乱入してくる。どのキャラクターが乱入してくるかは下表を参照のこと。

なお，この条件を判定するのは4人目～6人目に勝利した直後だけで，1人目～3人目，および7人目～8人目を倒したあとには乱入キャラが登場しない。たとえば3本勝負のときに，すべてのラウンドでスーパーアーツフィニッシュを達成すれば，最短で3人目に勝った直後に乱入キャラが登場するはずだが，実際には4人目に勝ったあとに出てくるのだ（そこまでにコンティニューをしていれば無効）。

乱入キャラの出現条件

①コンティニューをしていない
②スーパーアーツフィニッシュを
1本勝負設定時……3回以上　3本勝負設定時……5回以上
5本勝負設定時……7回以上　7本勝負設定時……9回以上
達成している（チープフィニッシュは不可）

※エレナのヒーリングは，ラウンド中に使って体力ゲージをMAX状態にしたあと，勝てばスーパーアーツフィニッシュ1回分とみなされる（フィニッシュまでにダメージを受けてもかまわない）。ただし，1ラウンドにつき1回のみ有効。

使用キャラ	乱入キャラ
ヒューゴー	ユン
ユリアン	アレックス
アレックス	ケン
リュウ	ショーン
ユン	ユリアン
ヤン	オロ
ダッドリー	ヒューゴー
ネクロ	いぶき
いぶき	エレナ
エレナ	リュウ
オロ	ネクロ
ケン	ダッドリー
ショーン	ヤン
豪鬼	ショーン

対CPU戦のテーブルを選択する

対CPU戦における相手の出現テーブルは，使用キャラクターごとに4つずつ用意されている。通常，どのテーブルになるかはランダムだが，スーパーアーツ選択時に右表の入力法で技を決定すれば，プレイヤーが任意のコースを選択できるのだ。パーフェクトで勝ちやすい相手を選びたいときなどに利用しよう。ちなみに，ヒューゴーはテーブルによって，エンディングの内容が変化するぞ。

コマンド	テーブル
→＋Ⓟ（どれでも可）	No.1
→＋Ⓚ（どれでも可）	No.2
←＋Ⓟ（どれでも可）	No.3
←＋Ⓚ（どれでも可）	No.4

ボーナスゲームのレベルを選択する

ボーナスゲームの難易度も，コマンド入力によってプレイヤーが任意に選べる。ボーナスゲームの画面になった瞬間から「LET'S BLOCKING！」の表示が消えるまで，右表のコマンドを入れつづければOK（レベル5は，↓，弱Ⓟ，中Ⓚ，強Ⓟの4つを入力しつづけるということ）。これを利用すれば，つねにレベル1で確実にパーフェクトボーナスをとる……なんてことも可能なのだ。

入力しつづけるコマンド	レベル
弱Ⓚ	1
中Ⓚ	2
強Ⓚ	3
Ⓚ3つ同時押し	4
↓＋弱Ⓟ＋中Ⓚ＋強Ⓟ同時押し	5

はみだし情報　使用キャラクターの配色には，弱Ⓚ＋強Ⓟ同時押しによる隠しカラーが存在するぞ

協力:㈱キョーワインターナショナル

●コンピュータ・ゲームのルーツ アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第39回

1985年・Part4『システム基板のはじまり』

バブルシステム第2弾『グラディウス』

それまでのコナミといえば,『スクランブル』や『プーヤン』など，だれでも気軽にプレイできる作品が多かった。なかには『ハイパーオリンピック』といった，つい熱中してしまうようなものもあったが，いわゆる「やりこみ」の点では，王者ナムコに今一歩ゆずっていた感は否めない。だが,’85年5月に登場した『グラディウス』は，当時のマニアが抱いていたコナミ作品に対するイメージを大きく変え，そして，虜にしていった。

『グラディウス』は，同じ年に発表された『ツインビー』(3月),『RF-2』(10月),『ギャラクティックウォリアーズ』(11月)，の4作品に共通する「バブルシステム」というシステム基板で動いている。この基板は，電源を入れると，まず最初に磁気バブルメモリー（半導体と比べコスト高だが高集積化がラク）に収められているゲームのデータを読みこむ。一度読みこんでしまえば，あとは電源を切るまで，そのゲーム専用の基板に早変わりするというわけだ。読みこみには時間がかかるが，そのあいだにウォーミング・アップ専用の名曲が流れる。PS，SS，Win95の『グラディウス デラックスパック』に起動画面ごと再現さ

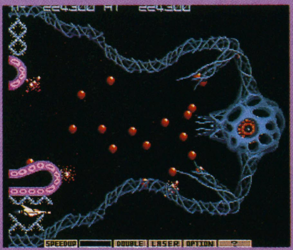
グラディウス

宇宙がまるごとやってきた！

■コナミ
■横スクロール・シューティング

変化に富んだ7ステージを戦い抜くシューティング。敵が出すパワーアップ・カプセルを取ると，貫通レーザー，自機と同じ攻撃能力を持つオプション，前方向バリアなどが装備されていく。

▶ミニ要塞ビッグコアは，ステージ5までトリをつとめる



▶装備がないときは安全地帯を探す。連射だ！ 連射ー!!

◀4面の地形は1面のそれを上下逆にしている。お見事な発想！

◀ネームエントリーではイニシャルと性別，星座が登録できる

▼システム基板「バブルシステム」は，電源投入後のデータロード時に，そのゲームの書体でカウント・ダウンをする

ギャラクティックウォリアーズ

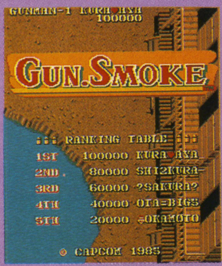
グラディウス

ツインビー

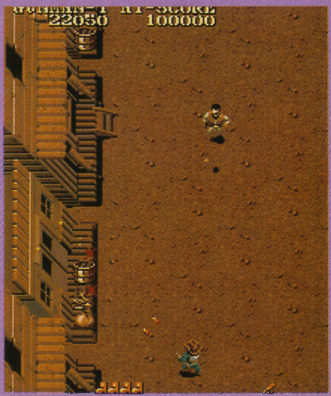
ガン・スモーク

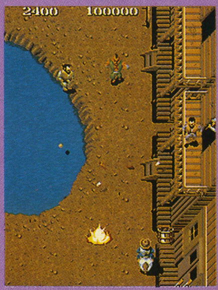
必殺の2丁拳銃で平和を取りもどせ！

■カプコン
■縦スクロール・シューティング



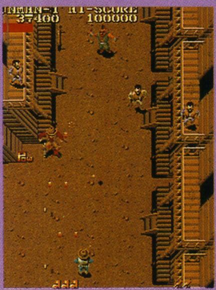
主人公「ビリー」が，市民を脅かす盗賊たちに立ち向かう。落ちているタルに隠されたアイテムを取るごとに，スピード，ショット・スピード，ショット・レンジが強化される。





▲「ダイナマン」の投げてくるダイナマイト。ビリーだけでなく，なんと敵まで倒してしまう

▼ボス戦は持久戦になりやすい。一緒に出てくるザコキャラも，ザコと呼べないくらい強い！



▲手配書に銃弾が撃ちこまれる面クリアデモ。彼ら賞金首の手配書は，ゲーム開始時に全員分が表示される

れているので，ぜひチェックしてほしい。

そのほかの システム基板について

システム基板のはじまりは，'80年に登場したデータイーストの「デコカセットシステム」で，媒体はカセット・テープ。『ミッションX』『バーニンラバー』など，対応ゲームは30を超える。フロッピーディスクでソフトを供給するセガ「システム24」もあったが，やはり主流となったのは，ナムコ「システム86」「システムI」をはじめとする，ROM交換タイプのシステム基板だった。差し替えのとき慎重にあつかわなければならなかったが，しばらくして家庭用ゲーム機のようにサブボードごと差し替えるものが出現。そして，'96年末にはカプコンからCD-ROMでソフトを供給する「CPシステムIII」が登場している。

（1985年Part4終わり・Part5につづく）

参考資料：
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1997』

Graffiti Club

お題：イス

緑の下からアーケード・ゲームを支える力持ち。今回は高価な消耗品，イスです。ゲーム・センターのイスは，基本的に背もたれがありません。では，どれも同じなの？と思うかもしれませんが，イスもまた，時代とともに変化しています。

ひと昔前，テーブル筐体が主流だったころは，コントロール・パネルとほぼ同じ高さに座面があることが多く，曲がった鉄パイプ2本を組み合わせたうえに，丸い板を乗せただけのイスもありました。

現在はコンパネ面を基準に，その下20～25cmの位置にイスの座面があります。これは，モニターが正面を向いている筐体が多いためでしょう。

ただ，ジュースでベトベトしたときに交換する点は，昔も今も変わりません。

◀今は筐体に合わせて，座面の高さがちがうイスで店内を統一している店が多い

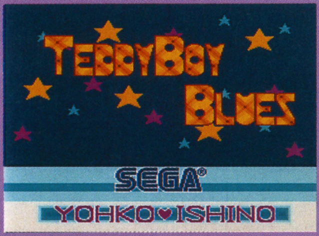
▶昔よく見たイス。コレにテーブル筐体……なるほど猫背になるわけだ。背筋は伸ばそうな

取材店：BATTLE ARRAY，小野塚商店

テディボーイ・ブルース

発掘！ 石野陽子のデビュー曲！

■セガ
■アクション・シューティング

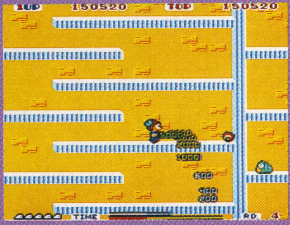


サイコロから出現する敵にマシンガンを撃ちこみ，小さくなったところを蹴って倒す。上下左右が無限ループする43の迷路があり，それが終わるとさらに多くの敵が配置された2周目がはじまる。

▶「アオ・マスカラス」しか出現しない1面は簡単

▶ひょうきん軍団を背に，デビュー曲を歌う石野陽子

▶射的なら2万点のパーフェクト・ボーナスを狙え！



◀連続で敵を蹴ると点数がどんどん上がっていく！

◀ボーナス面は，宝探しと射的から選択できる

◀最初のボーナス面で得点が高ければ面セレクト可能

▲○印には1個，◎印には2個のドル袋が隠れている（特定の順序で調べないと見つからないものもあり）。全部発見するとドル袋の得点とは別に100万点ボーナス。

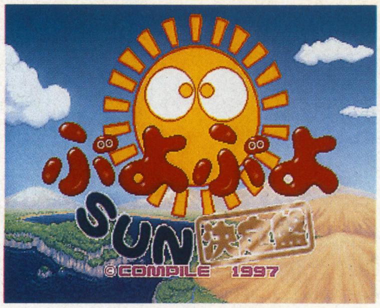
ようこそ！ヨーコの部屋へ

ディグダグII

■ナムコ
■島崩しアクション

ドリルを使って地面にヒビを入れ，島をくずして敵を倒す。島は分割された瞬間，面積の小さいほうがくずれ落ちる。敵はポンプでふくらませて倒すより，島くずしでまとめて落としたほうが高得点。

とことん ぷよぷよ SUN



■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
プレイステーション

いまこのたびの「とこぷー」です。今月12月は，ぷよ大会強化月間（勝手に命名）です。一般大会が3回もあります。マスターズ大会も近づいてるんで，ここらで優勝を狙っときましょう。というわけで，大会告知からいきますか。（講師：大出綾太）

ハード別3大会開催＆名人戦は乱戦必至か？

先月もお伝えした'97年12月のぷよ大会スケジュールのくわしい内容をお届けしよう。まずはハード別大会の注意点から。各大会とも『ぷよSUN』ではなく『ぷよ通』で対戦が行なわれる。その関係で，NINTENDO大会はスーファミ版が使われるので注意しよう。また，それぞれ一般大会のほかに，ジュニア大会，レディース大会も併催される予定だ。もちろん，コスプレ大会やミニライブなども企画されているぞ。

開催日	大会名	場所	開演時間	使用ソフト	特記事項
12／14	NINTENDO ぷよマスター大会	幕張メッセ	AM 12：00	スーファミ版『す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス』	一般・ジュニア・レディース大会開催（予定）。N64版『ぷよぷよSUN64』での団体戦開催
12／21	プレイステーション ぷよマスター大会	幕張メッセ	AM 12：00	プレイステーション版『ぷよぷよ通決定盤』	一般・ジュニア・レディース大会開催（予定）。PS版『ぷよぷよSUN決定盤』での団体戦開催
12／23	第二期ぷよ名人戦	幕張メッセ	AM 9：00	メガドライブ/アーケード版『ぷよぷよ通』	有段者のみ参加可能。2ブロックにわけての総当たり戦で，上位各4名が決勝リーグに進出。観戦は可能（入場料500円）
	セガサターン ぷよマスター大会	幕張メッセ	AM 12：30	セガサターン版『ぷよぷよ通』	一般・ジュニア・レディース大会開催（予定）。サターン版『ぷよぷよSUN』での団体戦開催

大会問いあわせ☎0120-04-2424

なお，今回から公式大会の予選ルールが多少変更される。バトルスタンプを一定数以上獲得すれば本選or予備予選進出となった従来の方式から，制限時間終了時点でスタンプ数の多い順に勝ち抜けとなる方式になった（もとの方式にもどったわけだ）。

ハード別大会では，エキシビジョンとして3人1チームによる『ぷよSUN』団体戦も行なわれる。また，すべてのハード別大会に参加すると，サンタカーバンクルがもらえるぞ。

ハード別大会以外にも，ぷよ名人戦が開催される。今年初頭にあった第一回と同じく，有段者にしか参加権利がないけれど，入場料さえ払えば観戦できるので，超上級者のテクニックを見に行ってみよう。

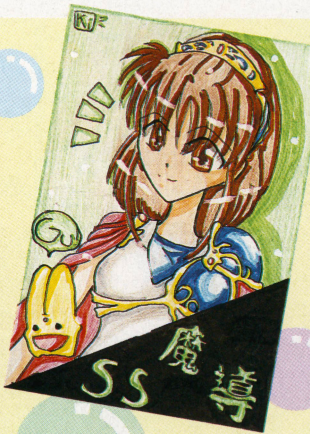
イラストがジリ貧です……「みんなでぷよぷよ」

先月のぷよりん攻略ですが，以下のような訂正箇所がありました。①連鎖数倍率は，9連鎖が400倍，10連鎖以上が300倍になる。②17個つなげたとき，配置によっては13個消えたあとの4個が消えずに残る場合がある。③14個以上つなげたとき，配置によっては「9個消えてから5個消える」というような特殊処理がされることがある。④ゲーム1のステージ9で，80万点未満の点数から1回の連鎖で100万点を超えると，点数はそのままでステージ1から再スタートになる。

つづいてはキャンペーンのお知らせ。'97年11月21日より，協賛店でゲームボーイ版『ぽけっとぷよぷよ通』を購入すると，もれなくGB本体が収納できる「おでかけ巾着」がついてくるぞ。賞品がなくなりしだいキャンペーンは終了するので，お早めに。

最後に，『ぷよ』のメッカとなったゲームinナミキ明大前からの告知を。'97年12月28日に年内最後の『ぷよ通』公認大会が行なわれるぞ。受付開始がAM12：30，大会開始がPM1：30。ちなみに'98年2月15日の大会からは，'98年度のランキング・レースがはじまるそうだ。大会への問い合わせは赤玉マジシャン（☎030-914-3759）まで。個人の携帯電話なので，失礼のないように。

▼【三重県安芸郡・ゆうちょ】
クリスマス……最近無縁だなぁ



▲【神奈川県三浦郡・紅蓮きら】
『魔導』は遅れてるみたい

▼【山口県厚狭郡・くにきち】
カーくんの表情がグッド

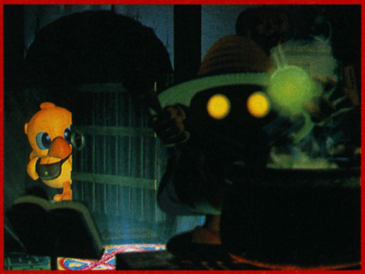
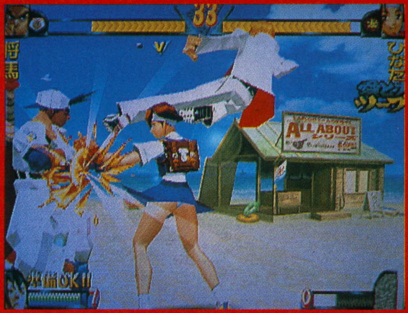
◀これが「おでかけ巾着」。本体とソフトは，当然ながらプレゼントに含まれません

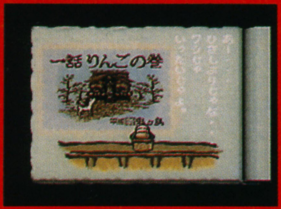
●マイコンBASICマガジン1月号とじ込み付録●

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

1998
1
JANUARY



CONTENTS

3 パソコン(218作)
18 ニンテンドウ64(13作)
20 セガサターン(59作)
24 プレイステーション(75作)
29 スーパーファミコン(6作)
30 ゲームボーイ(12作)
31 PC-FX(1作)
32 アーケードゲーム(14作)
33 ネオジオ&ネオジオCD(0作)
34 ゲーム・ミュージック&ビデオ(75作)

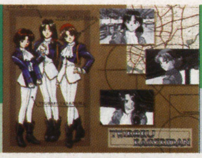
これ１冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
９７年１２月に発売される全４７３本を収録

今月の売れ筋 パソコン・ゲーム HOT 20

パソコンでも『サクラ大戦』は強かった。『太正十二年電脳記録年鑑』が初登場でトップを獲得。凝りに凝ったセーバー&データベースのデキを見れば，この順位は妥当だろう。2位には『マジック：ザ・ギャザリング』が浮上してきた。アリスソフト初の一般ソフト『戦巫女』は6位と，好位置にランクイン。

1 サクラ大戦デジタルデータ集 太正十二年電脳記録年鑑 限定版

初登場



●セガ ●6,800円
●スクリーンセーバー ●Win95

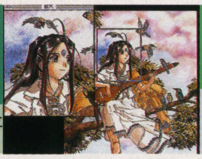
2 マジック：ザ・ギャザリング完全日本語版

↑前14位 2回

●メディアクエスト ●9,800円
●カードゲーム ●Win95

3 ああっ女神さまっCD-ROM画集

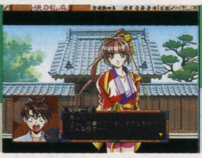
↑前10位 2回



●講談社 ●6,800円
●画集 ●ハイブリッド

4 快刀乱麻

前3位 2回



●イマジニア ●8,800円
●SLG ●Win95

5 マイクロソフト・フライトシミュレータ for Windows95 Version6.0日本語版

前2位 6回

●マイクロソフト ●オープン価格
●フライトSLG ●Win95

6 戦巫女

初登場

●アリスソフト ●7,500円
●SLG ●Win95

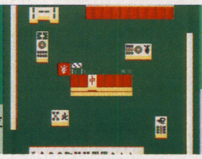
7 ULTIMA ONLINE（日本語マニュアル付英語版）

初登場

●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●9,800円
●RPG ●Win95

8 ショックプライス500 麻雀

↑前13位 6回



●SMEインターメディア ●500円
●麻雀 ●ハイブリッド

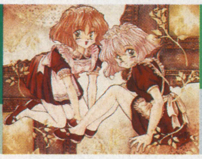
9 DIABLO（日本語マニュアル付英語版）

前5位 7回

●ソース ●オープン価格
●ARPG ●Win95

10 デスクトップのメイドさん第2巻「シンディ」

初登場



●ヘキサ ●4,800円／5,800円（限定版）
●素材集 ●Win95

11	トレインシミュレーターJR四国①（高松～琴平・高松～児島）	●ポニーキャニオン ●5,800円 ●SLG ●Win95，Mac	前9位 2回
12	ウイニングポスト3 パワーアップキット	●光栄 ●5,800円／13,800円（withパワーアップキット） ●ユーティリティ ●Win95	前1位 2回
13	小鳥の羽飾り	●STUDIO B-ROOM ●4,800円 ●エンターテインメント ●Win95	初登場
14	たまごっちCD-ROM	●バンダイ・デジタル・エンタテインメント ●2,800円 ●SLG ●Win95,Mac	前11位 5回
15	ショックプライス500 五目ならべ	●SMEインターメディア ●500円 ●五目ならべ ●ハイブリッド	初登場
16	INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP（日本語マニュアル付英語版）	●イマジニア ●9,800円 ●レーシング ●Win95	初登場
17	新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバーVol. 2	●ガイナックス ●6,800円 ●スクリーンセーバー ●Win	前4位 2回
18	パワードール マニアキット2	●工画堂スタジオ ●4,800円 ●スクリーンセーバー ●Win95	初登場
19	信長の野望・将星録	●光栄 ●11,800円 ●SLG ●Win95，Mac	↑再登場 7回
20	Tokyo Scenery/FS Win95	●トワイライトエクスプレス ●5,800円 ●データ集 ●Win95	前17位 5回

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ●そうご電器YES札幌☎011-214-2850 宮城県 ●CompCity仙台駅東口店☎022-291-4744 群馬県 ●ソフトショップラム☎0272-53-7594 千葉県 ●メディアバレー千葉☎043-224-9700 東京都 ●アイ信マルチメディア館☎03-3987-3741●上新電機J&P渋谷店☎03-3496-4141●ソフマップ全店●メディアバレー町田（PCゲームコーナー）☎0427-21-2021●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●The Soft文教堂新横浜駅店☎045-474-3535 長野県 ●ラオックス・ヒナタコンピュータ館☎026-237-2221 静岡県 ●システムイン吉野☎054-636-0630 愛知県 ●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334●コムロード上前津店☎052-263-5828 大阪府 ●スタンバイVer.3☎06-641-1971 和歌山県 ●ニノミヤPC Xtown和歌山店☎0734-23-6336 兵庫県 ●星電社☎078-843-8261 香川県 ●野田屋電機☎0878-51-4545

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ソフマップ全店●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801 千葉県 ●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

■家庭用ゲーム機コンビニ販売HOT10協力

デジキューブ（全国のセブンイレブン，ファミリーマート，サークルケイ，サンクス，四国スパーで取りあつかい）

■基本的に'97年12月に発売される新作ソフトを紹介していますが，誌面制作の進行上，それ以前に発売されたソフトも一部含まれています。
■原則として，発売日・価格などは予定のものです。メーカーの都合により変更される可能性があります。
■とくに表記がない場合，価格は税別価格です。
■表記されているジャンルは，メーカーからの資料をもとに，編集部において一定の基準により判断したものを使用しています。
■一般に，製品名・ソフト名・キャラクター名などに関する著作権・商標ほかの権利は，各メーカーに属します。基本的に当コーナーでは©表記・TM表記などを省略しています。
■パソコン機種の略号の意味は，以下の通りです。Win95＝Windows95専用，Win3.1/95＝Windows3.1/95両対応，WinCE＝WindowsCE専用，Mac＝Macintosh，P.Mac＝PowerMacintosh専用，PC-98＝PC-9801／9821シリーズ

パソコン
PERSONAL COMPUTER

ヤブ医者万歳? ブラック・ユーモアたっぷりの病院経営を堪能せよ

『テーマパーク』につづく「テーマ」シリーズの第2弾は，なんと病院の経営がテーマ。ある病院のオーナーとなって，奇妙キテレツな患者たちを治療していくのだ。

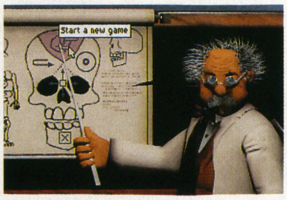
まず，なにもない病棟をまかされたプレーヤーは，病院の設備を整えることに着手する。受付のためのデスクを購入し，受付嬢を雇用。診察のための部屋を用意したら，病院のかなめでもある医者を雇い入れるのだ。スタッフの雇用にあたっては，各人のプロフィールが表示されるので，これらをよく見たうえで選択しよう。

通常の病気なら，診察して薬を処方してやれば患者は帰っていく。ところが，病院の規模が大きくなってくると，見たこともない病状の患者が訪れるようになる。頭がプクプクとふくらんでしまう「風船あたま病」や，舌が口の外にまで伸びる「ベロ出し病」など，ヘンテコな病気が発見されるのだ。これらの患者には，それぞれ専用のクリニックが必要になるので，研究をしないといけない。

病院の評価は，病気への対処方法のほか，待合室の快適さなどによっても左右される。「腕はいいけど居心地が悪くて」と言われないよう，気持ちのいい病院作りをめざしていこう。　（伊藤真臣）

テーマホスピタル

■Windows95　■マクシス　■SLG
■9,800円　■12月12日発売予定



▶ゲーム開始時の一画面。頭蓋骨の絵が病院らしい

▲これが病院の初期状態。各種設備を購入して医者や看護婦を雇おう

▲病院が好評だと患者さんも増える。ときにはVIPの来訪なんかも……

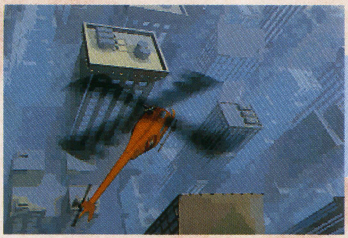
まずいところを

▲▶病院の裏手で，ひとり穴を掘る先生。そのおどろきようからすると，埋めてたものは，まさか……

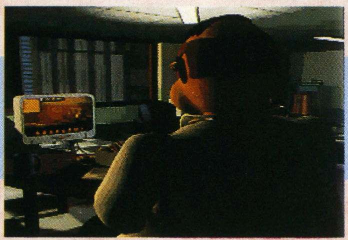
見られてしまった……

連続写真で見る 笑劇(!?)のオープニング

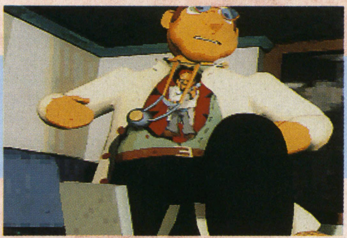
START



▲病院上空にヘリコプターが飛来。どうやら急患が到着したようだ



▲「先生，急患ですっ!!」と呼びに行くと……休憩室でゲームしてるっ!?



▲いきおいよく立ち上がった先生。患者を救う使命に燃えているらしい（メラメラ）

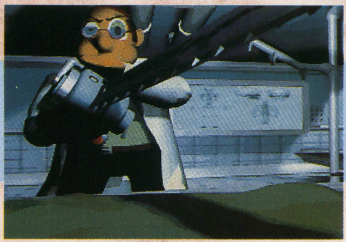
緊張の

手術室

うわあああ

捨てるな～(汗)

▲ところがEJECTボタンに手をのばす先生。も，もしかして，患者さん死ん……!?



▲オペのために取り出したのはメス，ではなくチェーンソー!!　本気なのか？

ゲームソフト

FOR PERSONAL COMPUTER

今月の新作

年末ということもあって、70タイトル近くリリースされる今月。なかでも目立つのがファンタジー系シミュレーションの充実ぶりで、日本ファルコムの『ヴァンテージマスター』をはじめ、マクシスの『テーマホスピタル』、EAVの『ダンジョンキーパー』など、大作SLGが目白押し。限定版が発売される『モノポリー スター・ウォーズ』は映画ファンからも注目を集めそうだ。

Win95

ときめきメモリアル ~forever with you

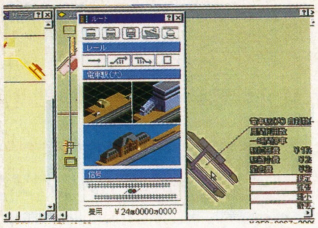
12/4 ■コナミ ■SLG ■6,800円(予価) ■CD-ROM

[プレイステーションから移植] 一大ムーブメントを巻き起こした恋愛シミュレーションがWin95に登場。移植に際して、すべてのグラフィックが描きなおされたほか、音質もクリアになった。

Win95

A5完全版

12/4 ■アートディンク ■SLG ■10,800円 ■CD-ROM(2枚組)



鉄道経営&都市育成SLG『A5』のバージョン・アップ版。新たにパイロット・モード機能が盛り込まれ、作成した都市の上空を自由に飛びまわることができる。フォースフィードバックに対応。

ハイブリッド(Win95 Mac)

DEJIG「トム・ソーヤーの冒険」

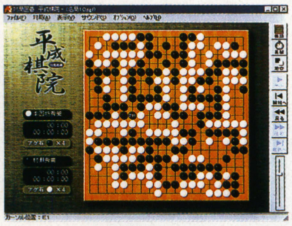
12/4 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM

デスクトップでパズルが楽しめる『デジグ』シリーズの最新作。世界名作劇場などで知られる「トム・ソーヤーの冒険」を、20枚のパズルとして収録。完成すると美しいムービーが流れる。

Win95

平成棋院

12/4 ■ゲームバンク ■囲碁 ■12,800円 ■CD-ROM



'97年8月に行なわれたコンピュータの囲碁大会「FOST」で準優勝した作品。女流プロ棋士である梅田由加里による初心者講座のほか、150問の詰め碁問題や、古典名局10局を収録している。

Win95

紺碧の艦隊2アドバンス

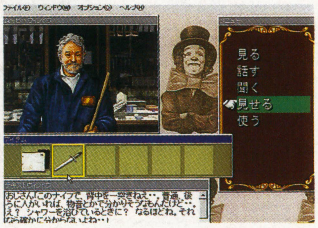
12/4 ■マイクロキャビン ■SLG ■11,800円 ■CD-ROM

荒巻義男の同名小説をベースにしたウォー・シミュレーション・ゲーム。日本の命運をあずかった艦隊を率いて、第二次世界大戦に参戦する。ドイツと同盟するか否かで、登場する戦闘機が変化。

Win95

Windows95ミステリーセレクションNo.8 道化師殺人事件

12/4 ■リバーヒルソフト ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



[PC-8801から移植] 秀逸な謎解きで一世を風靡した傑作アドベンチャー・ゲームをリメイク。町はずれのサーカス団テントで見つかった道化師の死体を発端に、奇怪な殺人事件が展開していく。

ハイブリッド(Win95 Mac)

大阪縁日

12/4 ■システムソフト ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

インターネットで100万件近いアクセスを記録した人気サイトをCD-ROM化。お祭りの屋台でよく見られる金魚すくいや輪投げなどを、縁日の雰囲気そのままに楽しむことができる。

Mac

水滸伝~天導一〇八星

12/5 ■光栄 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

[Windows95から移植] 中国の伝奇小説「水滸伝」をベースにした歴史シミュレーション・ゲーム。プレイヤーは官吏に追われる好漢のひとりとなり、国を乱す奸臣・高の討伐をめざす。

Win95

グローカルヘキサイト

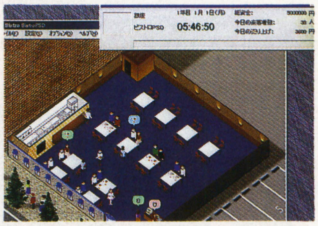
12/5 ■NECインターチャネル ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM

三角形や台形といった図形を配置して得点を競うパズルゲーム。18枚の手駒を交互にならべていき、双方置けなくなった時点でゲーム終了となる。考案者はゲーム誌の元編集長、渡辺雅人氏。

Win95

ビストロ ~洋食屋さん経営シミュレーション

12/5 ■PSD ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



古めかしくもなつかしい洋食屋を経営するSLG。数ある調度品から好みのインテリアを選択して、自分なりの店作りが楽しめる。テレビ局からの取材やパーティの予約といったイベントも発生する。

Win95

BOYS BE…

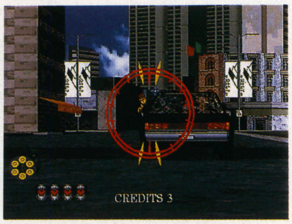
12/5 ■システムソフト21 ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

[プレイステーションから移植] 週刊少年マガジンに連載中の「BOYS BE…」がWin95ソフトに。意思・感情・行動の3つのモードを駆使して、あこがれの女の子に気持ちを伝えていく。

Win95

バーチャコップ2

12/5 ■セガ ■ガン・シューティング ■8,800円 ■CD-ROM



[アーケードから移植] ポリゴンを使った同社の人気ガン・シューティング・ゲームを移植。アーケード版にはなかった2P対戦用のミニゲームが新たに収録されている。MMX, D3Dに対応。

Win95

モノポリー スター・ウォーズ コレクターズエディション

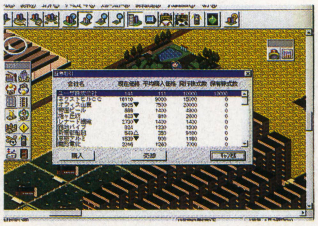
12/5 ■ハズブロージャパン ■ボードゲーム ■6,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 映画「スター・ウォーズ」の世界観を使ったモノポリー・ゲーム。『コレクターズエディション』は1万本の限定販売で、メタルフィギュアや3枚のコインが同梱されている。

Win95

トキオマテンロウ

12/5 ■マクシス ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM



大企業の社長となって街を開発していくシミュレーション・ゲーム。土地の売買や建物の配置を行ないながら、荒野を大都会へと変えていく。風水学の考えを取り入れたシステムが特徴。

Mac

マラソン トリロジー・ボックス日本語版

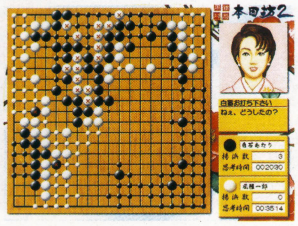
12/5 ■アテイン ■3Dアクション ■価格未定 ■CD-ROM(2枚組)

[海外から移植] 人気シリーズの『マラソン』『～2デュランダル』『～インフィニティ』『パスウェイズ・イントゥ・ダークネス』をまとめたセット・ボックス。未公開のマップ集も同時収録。

Win95

風雅対局本因坊2

12/5 ■イマジニア ■囲碁 ■12,800円 ■CD-ROM

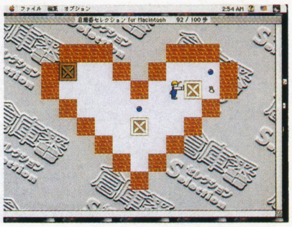


4人の棋士を相手に対局が楽しめる本格派囲碁ソフト。前作の思考ルーチンを強化し，公式ルールにもとづいたタイム・カウント機能も搭載した。モデムやシリアルケーブルによる対戦も可能。

Mac

倉庫番セレクション for Macintosh

12/5 ■ITOCHU ■パズル ■2,980円 ■3.5'2HD



[Windows95から移植] 簡単なルールで気軽に楽しめる『倉庫番』シリーズの集大成。厳選された170面を収録，末長く遊ぶことができる。オリジナル面が作成できるエディット機能つき。

Win95 Mac

アンク3～ラムセス大王の謎

12/5 ■レイ ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM

古代エジプトの王・ラムセス2世となって，当時の国家を体験するAVG。幼少期の修練にはじまって，最終的にはエジプト全域を統治する。エジプト研究家である吉村作治の講義も収録している。

Win95

ディスクステーション17号〈冬号〉

12/6 ■コンパイル ■ディスクマガジン ■1,980円(税込) ■CD-ROM

ゲームやアニメ，ムービーを収録したディスクマガジン第17弾。運動会ミニゲーム集『白熱！ぷよりんぴっく！』，アクションRPG『戦え!!北出マン』など，計12種のメニューを収録。書店流通。

Win95

ピクチャー・パーフェクト・ゴルフ・シュガーローフ

12/7 ■アテイン ■ゴルフ ■9,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 実写映像を使用した本格派ゴルフゲーム。雄大な自然をバックにリアルなプレーが楽しめる。別売りの赤外線クラブセットを使えば，実際にクラブを振ることでショットができる。

Win3.1/95

ウキウキ釣り天国4～川物語

12/10 ■テイチク ■フィッシング ■5,800円 ■CD-ROM

[Macintoshから移植] 『ウキウキ釣り天国』シリーズ4作目の本作は，身近な川とのふれあいがテーマ。河口から渓流にいたるまでの各種釣りのほか，アウトドア・クッキングも楽しめる。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

イエロー・ブリック・ロードIII ～ハラペコ月と星あつめ

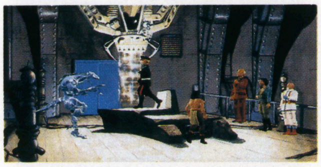
12/10 ■シナジー幾何学 ■エンターテインメント ■オープン価格 ■CD-ROM

エメラルドの国を舞台にした『イエロー・ブリック・ロード』の最新作。星集めコンテストの日，たくさんの星がハラペコ月に食べられてしまったことから，ティンマンたちの冒険がはじまる。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

プリズナー オブ アイス

12/10 ■ギャガ・コミュニケーションズ ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 『アローン・イン・ザ・ダーク』で知られる，フランス・インフォオグラム社のリアルタイムAVG。南極の氷から発掘された物体をめぐって，ホラータッチの物語が展開される。

Win95

マスター ジ アーク

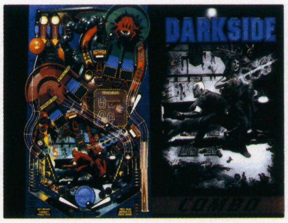
12/11 ■システムソフト ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

人気SLGシリーズ『マスターオブモンスターズ』の最新作。最高位マスターとなり，モンスターを召喚してほかのマスターやモンスターを制圧していく。登場モンスターは全部で100種類以上。

Win95

ボール オブ スティール

12/11 ■ゲームバンク ■ピンボール ■4,800円 ■CD-ROM

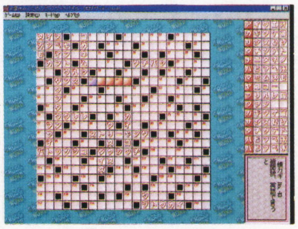


[海外から移植] アメリカン・テイストあふれるトリッキーなピンボール・ゲーム。5種類あるテーブルのなかには，シューティング『Duke Nukem 3D』をテーマにした台も含まれている。

Win95

お昼休みのためのクロスワードパズル

12/12 ■ITOCHU ■パズル ■2,980円 ■3.5'2HD

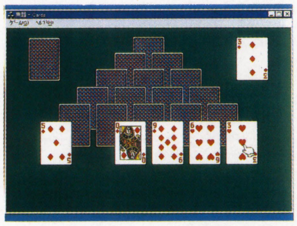


昼休みの気分転換に最適なミニパズル集。ヒントから推理して文字を当てはめていく「クロスワードパズル」と，指定された数字からマスを埋めていく「イラストロジック」が楽しめる。

Win95

お昼休みのためのトランプゲーム

12/12 ■ITOCHU ■カードゲーム ■2,980円 ■3.5'2HD



コーヒー・ブレイクに最適な，お手軽トランプ・ゲーム集。遊べるゲームはピラミッド，大富豪，ポーカーなどの全8種類。クロックやモンテカルロといったひとり遊び占いも楽しめる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

インカーネイティア

12/12 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

サルバドール・ダリの描いた世界を舞台にしたアドベンチャー・ゲーム。CGで構築されたダリの名画の中を自由に歩きまわり，100種類におよぶイベントや30のミニゲームをクリアしていく。

Win95

ベトナム1968 Vol.2 for Windows ～暗殺&捕虜獲得

12/12 ■ありがた屋 ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

ベトナム戦争当時のアメリカ軍の行動をテーマにした，ゲームブック型のアドベンチャー。プレイヤーが選択した行動によって状況が枝わかれしていき，エンディングが変化する。

Mac

ディアドッグ2

12/12 ■インプローレ ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

[Windows95から移植] デスクトップ上でペットを育成するSLG。人工知能を搭載しており，犬1匹1匹にそれぞれちがった個性が設定されている。飼える犬種は，シーズーほか全10種。

Win95

ケイブランド ~ドワーフの村建設シミュレーション

12/12 ■ココナッツジャパンエンターテインメント ■SLG ■7,800円(予価) ■CD-ROM

ドワーフの快適な居住空間造りをめざす，集落形成SLG。建物を建てたり，好物のマッシュルームを栽培したりしながら，ドワーフたちを導いていく。遺跡探検のサブ・イベントも用意。

Win95

テーマホスピタル

12/12 ■マクシス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］同社『テーマパーク』につづく「テーマ」シリーズ第2弾。病院の経営者となって，設備や人事の管理をしながら，毛むくじゃら病や熱血症候群といった奇病を治療していく。

Win95

ダンジョンキーパープレミアム

12/12 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM(2枚組)

［海外から移植］ダンジョンの守護者になって勇者を追いつめる，ダークな雰囲気を持ったリアルタイムSLG。難易度の高い日本語版オリジナル・モード「ディーパーダンジョン」が追加された。

Win95

マスター オブ マジック

12/12 ■ローカス ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］都市育成SLGとウォーSLGの要素を統合した作品。ライバルの魔導士を打ち倒すべく，世界各地へと侵攻する。世界を征服するか魔法の奥義をきわめるのが最終目的。

Win95

ヴァンテージマスター

12/12 ■日本ファルコム ■SLG ■10,800円 ■CD-ROM

▶召喚する精霊には4つの種類があり，互いに優劣がつけられている

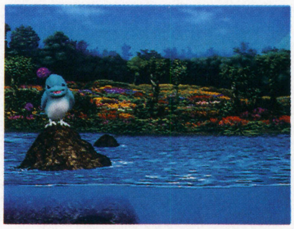
◀初心者向けのイージーモード，対人戦が楽しめるフリーバトルモードも用意

精霊使いの対決を描いたファンタジー・シミュレーションRPG。18人のマスターからひとりを選択し，それぞれの目的に向かって冒険するストーリー・モードのほか，2種類のゲームモードを用意。

Win95

テオ~もうひとつの地球 追加ポイントⅠ ひみつの入り江とレム川のほとり

12/12 ■富士通 ■データ集 ■5,800円(予価) ■CD-ROM



インタラクティブ・コミュニケーション・ソフト『テオ』の追加データ集。フィンフィンにとってナイショの場所である「ひみつの入り江」と，水辺の「レム川のほとり」の2か所を収録。

Win95

テオ~もうひとつの地球 追加ポイントⅡ エルモの谷

12/12 ■富士通 ■データ集 ■5,800円(予価) ■CD-ROM

イルカに似た生物，フィンフィンとの交流を楽しむ『テオ』の追加データ集。フィンフィンの好物であるエルモの実が群生する谷を舞台に，新キャラクターのエリマキガエルが登場する。

Win95

テオ~もうひとつの地球 フィンフィンギフトパック

12/12 ■富士通 ■SLG ■9,800円(予価) ■CD-ROM

基本ポイントである『アミルの森とツブの林』に，追加ポイントの『エルモの谷』をセットにした特別パック。フィンフィンのミニぬいぐるみが同梱されている。3,000本の限定販売。

Win95

テオ~もうひとつの地球 基本ポイント／アミルの森とツブの林

12/12 ■富士通 ■SLG ■6,800円(予価) ■CD-ROM

架空の惑星テオを舞台にしたインタラクティブ・コミュニケーション・ソフト。通信機器を介して，惑星に住む生物との交流を楽しむ。新たにキーボードで操作できるようになった。

Win95

スプラッシュバトル

12/12 ■イマジニア ■レーシング ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］流線形のボートを駆って疾走するハイスピード・レーシング。登場するボートは5種類で，さまざまな攻撃武器を装備している。ネット対戦のほか，画面分割による2P対戦も可能。

Win95

SDガンダムウォーズ

12/12 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

［Macintoshから移植］デフォルメされたモビルスーツを操作する戦術級SLG。ガンダムほか120体あまりのユニットが登場し，白熱のバトルを展開する。初心者用として練習モードもついている。

Win95

3×3EYES~転輪王幻夢

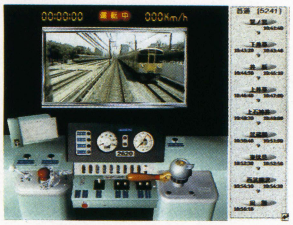
12/12 ■日本クリエイト ■AVG ■10,800円 ■CD-ROM(2枚組)

高田裕三のコミック「3×3EYES」のAVG化第3弾。第3の无（ウー）が見つかったところから物語がはじまり，途中でストーリーが分岐する。第1作『三只眼變成』のフィルムコミックを収録。

Win95 Mac

トレインシミュレーター 西武鉄道西武新宿線（新2000系・10000系）

12/17 ■ポニーキャニオン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



実写映像を使って実在鉄道路線を再現する『トレインシミュレーター』シリーズの最新作。2000系と10000系の車両に乗って，鷺ノ宮~田無間，西武新宿~本川越間の運行を行なう。

Win95

ポリコギャル

12/18 ■コナミ ■SLG ■4,800円(予価) ■CD-ROM

ポリゴンで描かれた女子高生，ポリコの成長を見守るSLG。ポリコの父親となり，正しく教育していく。ポリコの性格は3種類あり，イベントの結果によって変化する。きらめき高校の制服も用意。

Win95 Mac

デスクトップライフ・シリーズⅡ pinna「ピナ」Ver.1.0

12/18 ■オープンブック9003 ■SLG ■18,800円 ■CD-ROM

熱帯魚飼育SLG『アクアゾーン』につづく『デスクトップライフ』シリーズ第2弾。美しい歌声で鳴く小鳥を飼づけし，少しずつ飼いならしていく。初回出荷分には特製マウスパッドが付属。

Win95

アースウインズ

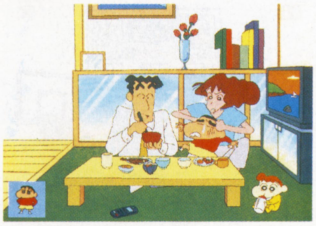
12/18 ■システムソフト ■フライトSLG ■7,800円(予価) ■CD-ROM

飛行感覚の疑似体験による，心の解放（リラクセーション）を目的としたフライトSLG。飛行機や飛行船といった機体の視点から，大空の景観が楽しめる。音楽は菅野ようこが担当。

Win95 Mac

クレヨンしんちゃん おらのほんとの母ちゃんやーい

12/18 ■バンダイビジュアル ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM



最強の幼稚園児，野原しんのすけが大あばれする，バラエティCD-ROM。テレビさながらのアニメーションや，ギャグいっぱいのミニゲーム集など，原作の雰囲気を再現した内容になっている。

Win95

ディメンシア ～グラニーのミステリーアドベンチャー

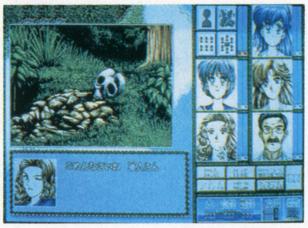
12/19 ■アルファ・オメガソフト ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM(5枚組)

［海外から移植］奇妙キテレツなおばあさん，グラニーがくり広げるトリッキーな冒険物語。料理の本が盗まれたことから，7つの世界，6つの惑星を舞台にした壮大な旅がはじまる。

PC-98

無人島物語 ～メモリアルバージョン(完全初回限定版)

12/19 ■ケイエスエス ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

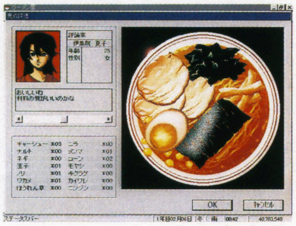


『無人島物語4』の開発決定を機に発売される，特別メモリアル・パーケッジ。同社から発売された『無人島物語』『2』『3』をひとつにまとめ，Win95からの起動も可能にしている。

Win95

ラーメン屋～目指せ究極のしょうゆ味

12/19 ■ケイエスエス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



8種類の調味料，16種の食材を組み合わせて究極のしょうゆ味を作る，ラーメン屋経営SLG。オリジナルのメニューを作り，店内のレイアウトや店員の人員配置を考えて，来客数の増加をめざす。

Win95

モノポリー スター・ウォーズ

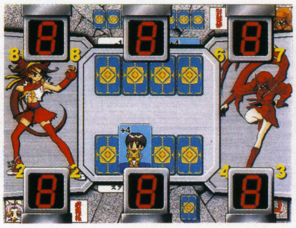
12/19 ■ハズブロージャパン ■ボードゲーム ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］映画「スター・ウォーズ」の世界観を取り入れたモノポリー。銀河を舞台にした壮大な雰囲気のなかで，ボードゲームの不朽の名作が楽しめる。インターネット対戦も可能。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ハイスクール・カードバトル 学園BURAI

12/19 ■カーメイト ■カードゲーム ■6,800円 ■CD-ROM

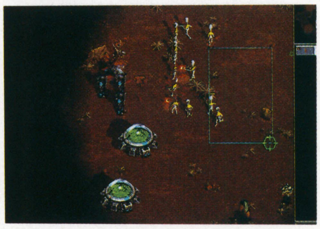


流行のトレーディング・カードの要素を組み込んだ新感覚カードゲーム。女子高生が描かれたカードをたがいに出しあい，勝敗を決定する。技を組み合わせるコンボの要素が特徴的。

Win95

ダークコロニー日本語版

12/19 ■メディアクエスト ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］22世紀の火星を舞台にくり広げられるウォーSLG。火星で膨大なエネルギー源を発見した人類は，先住民である原始生物との戦いを開始する。最大8人までの通信対戦が可能。

Win95

クェイクII

12/21 ■アクティビジョン・ジャパン ■3Dアクション ■価格未定 ■CD-ROM

［海外から移植］3Dアクションのヒット作『クェイク』の続編。前作以上に手強くなったエネミーを相手に，全30ステージを戦い抜く。インターネットを使えば，最大32人までの同時対戦ができる。

Win95 PowerVR専用

ピュア・ヴェックス

12/26 ■NECホームエレクトロニクス ■シューティング ■7,800円 ■CD-ROM

2Dのゲーム性と3Dの表現力を融合させたシューティング・ゲーム。各種サブ・ウエポンや，半透明処理を多用したステージ背景など，PowerVRのスペックを活かした作りになっている。

Win95

お父さんのための花札

12/中 ■ITOCHU ■花札 ■3,980円(予価) ■CD-ROM

昼の休憩時間など，少しの空き時間で遊ぶことができる，お手軽な花札ソフト。会社勤めのお父さん世代を意識した，わかりやすいインストール・ガイドが付属している。

Win95

メビウスリンク3ファースト

12/13 ■アイマジック ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

近未来を連想させる非矩形ウィンドウを採用した，『メビウスリンク』シリーズ最新作。2年ぶりにシステムを一新，ビジュアル面の強化など随所に改良が加えられた。帝国側でのプレイも可能に。

Win95

オーナーズ・グランプリ

12/下 ■キルタイムコミュニケーション ■レーシングSLG ■9,800円(予価) ■CD-ROM

マネジメントからレースの采配までを再現したレーシング・チーム運営SLG。マシン開発やスポンサーとの交渉をこなしながら，5年間で優勝を狙う。レース中はリアルタイムで指示を出す。

Win3.1/95

マリオ武者野の超将棋塾

12月 ■キングレコード ■将棋 ■9,800円 ■CD-ROM

NHKの将棋講座で知られる武者野勝巳六段が監修する将棋上達用ソフト。200問のつぎの一手問題を収録，読みや大局観といった5つの項目から長所･弱点を判定してくれる。段位の取得も可能。

Win95

テトリス+ボンブリス限定バージョン

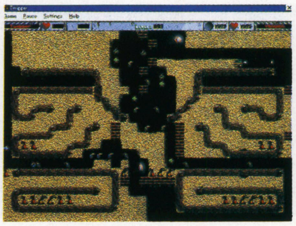
12月 ■BPS ■アクションパズル ■2,980円 ■3.5'2HD

根強い人気の落ちものパズル『テトリス』がWin95に登場。落ちてくるブロックを積み上げ，ラインをそろえて消していく。爆弾でブロックを吹き飛ばす『ボンブリス』の1Pモードも収録。

Win95

もぐら大戦争 突撃！ツイッガー

12月 ■ココナッツジャパンエンターテインメント ■アクション ■3,200円 ■CD-ROM



もぐら同士が戦うコミカル・アクション。体当たりで敵を倒していき，最終的に敵軍を全滅させれば勝利。にんじんでパワーアップすると，ミサイルを撃ったりシールドが使えるようになる。

Win95

マイクロソフト エイジ・オブ・エンパイア

12月 ■マイクロソフト ■SLG ■オープン価格 ■CD-ROM

[海外から移植] 生き残りを賭けて他部族と戦う古代文明SLG。みずからの部族を，石から鉄の時代にまで進化させ，武力を増強していく。インターネット，モデムを使用したマルチプレイも可能。

Win95

TECH Win版 大戦略97

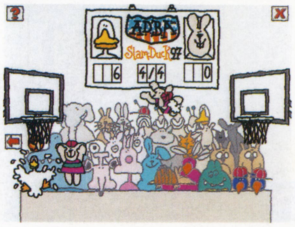
9/30 ■アスキー ■SLG ■2,000円(税込) ■CD-ROM

ウォー・シミュレーションの定番『大戦略』のリニューアル版。オリジナル・マップ45枚を収録しており，新しい戦略が楽しめる。攻略本にCD-ROMが付属したムック形式で，書店にて販売。

Mac

ダックシティ

10/3 ■ズー ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

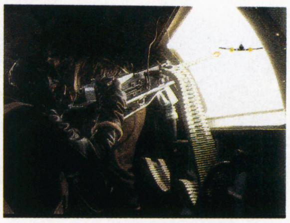


[海外から移植] イギリスの絵本作家，アラン・スノウが手がけたミニゲーム集。街の建物をダックが訪ね歩くことで，6種類のミニゲームが遊べる。スクリーンセーバーや壁紙も収録。

Mac

ボンバーIII日本語版

10/25 ■亘香通商 ■フライトSLG ■6,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 「天空の要塞」との異名をとった爆撃機B-17を題材にしたフライト・シミュレーション。爆撃機本体と10人の乗組員を管理しながら，ヨーロッパでの任務遂行におもむく。

Win95

闘神伝2

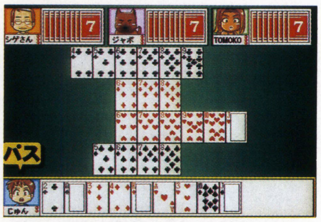
11/7 ■ゲームバンク ■対戦格闘 ■7,800円 ■CD-ROM

[プレイステーションから移植] 家庭用機でヒットした，3D対戦格闘ゲームのWin95版。ボタンひとつでくり出せる必殺技や派手なエフェクトはそのままに，通信対戦などの機能が追加された。

Win95

ゲームパック98

11/7 ■ダットジャパン ■オムニバス ■3,800円 ■CD-ROM

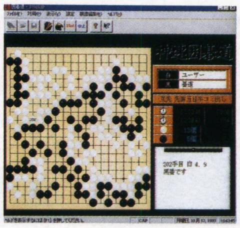


オムニバス・ソフト『ゲームパック』シリーズの第5作。将棋やボウリングといったミニゲーム6種のほか，正解者には商品券が当たるユーザー・チャレンジ・パズルも収録している。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

神速囲碁道

11/13 ■システムソフト ■囲碁 ■12,800円 ■CD-ROM

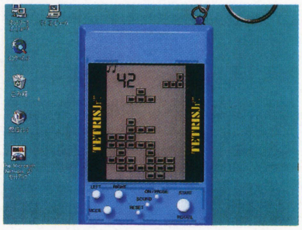


すばやい打ち筋が持ち味の本格的囲碁ソフト。思考ルーチンが強化されたことで，ほとんどの局面において10秒以内の指し手を実現している。棋譜入力機能や，複数の手を表示するヒント機能を搭載。

Win95

テトリスJr.

11/20 ■BPS ■アクションパズル ■1,000円 ■3.5'2HD

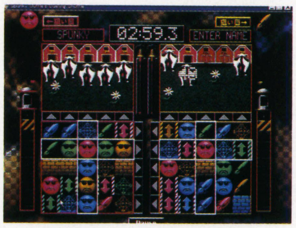


ブームとなったキーチェーン・ゲーム「テトリスJr.」をデスクトップ上に再現したソフト。通常版の『テトリス』とはちがった感覚でゲームが楽しめる。8つのプレイモードを搭載。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

スパンキーのシャッフルパズル

11/21 ■ココナッツジャパンエンターテインメント ■パズル ■3,200円 ■CD-ROM

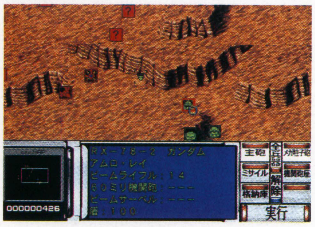


18枚のタイルを使ったパズルゲーム。タイルをタテに5枚そろえるとステージ・クリアとなり，ヨコに5枚そろえると敵の妨害ができる。タイマーや難易度など細部にわたる設定が可能。

Win95

機動戦士ガンダム 第13独立部隊ホワイトベース

11/21 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

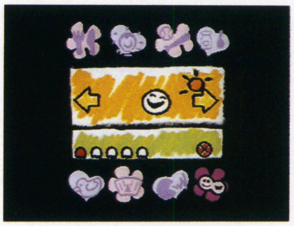


[Macintoshから移植] 「機動戦士ガンダム」の1年戦争をベースにしたリアルタイムSLG。新造艦ホワイトベースの艦長となったプレイヤーは，一路南米のジャブローをめざす。

Win95

TAMAGOTCHI CD-ROM

11/21 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■SLG ■3,300円 ■CD-ROM



[海外から移植] 社会現象となった「たまごっち」のアメリカ・バージョン。エサとトイレの世話を3日間してくれるケアセンター機能が搭載された。ミニゲームでブロックくずしなどが遊べる。

Win95

DOGDAY

11/21 ■アスキーサムシンググッド ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 住人がすべて犬という異色のアドベンチャー・ゲーム。プレイヤーは1匹の犬となり，管理主義政府の悪行に立ち向かっていく。8,000種類の効果音が，リアルな臨場感を演出する。

Win95

ラストメッセージ男性版

11/21 ■ファブコミュニケーションズ ■SLG ■3,800円 ■CD-ROM

「別れ」をテーマにした恋愛シミュレーション。妻とはべつに，もうひとりの女性を愛してしまった男性の甘く苦悩に満ちた物語を描く。3か月という期間中に，相手の女性と美しく別れることが目的。

Win95

ラストメッセージ女性版

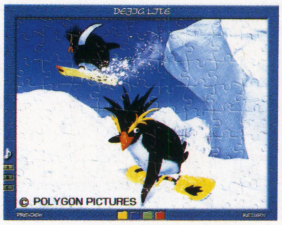
11/21 ■ファブコミュニケーションズ ■SLG ■3,800円 ■CD-ROM

恋人との“別れ”をテーマにした，一風変わった恋愛シミュレーション。婚約者がいながらほかの男を愛してしまった女性の視点により，大人の物語が展開される。男性版，女性版が同時発売。

Win95

デジグライトシリーズ12 「イワトビペンギン ロッキー×ホッパー」

11/27 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM



人気キャラクターのイワトビペンギン「ロッキー×ホッパー」を題材にしたデジタル・ジグソー。最大300ピースのパズルを20種類収録しており，完成後は壁紙やセーバーとしても利用できる。

Win95

キャピタリズム プラス

11/28 ■G.M.F ■SLG ■12,800円(予価) ■CD-ROM

[海外から移植] ビジネスの世界を舞台にしたSLG。製造業や不動産業といった各種産業からひとつを選択し，業界の覇者となるべく策謀をめぐらせる。マルチプレイヤー・モードによる対戦も可能。

Win95

ヒーローズ オブ マイト&マジックII エクスパンションキット シングル版

11/28 ■イマジニア ■データ集 ■5,980円/11,800円(ゴールドパック) ■CD-ROM(ゴールドパックは2枚組)

[海外から移植] 『ヒーローズ オブ マイト&マジックII』の追加データ集。新マップ30面、新アイテム17種類のほか、4つのキャンペーン・モードを収録している。『ゴールドパック』は本体同梱。

Win95

面接の達人～サイバーリクルート編

11/28 ■イマジニア ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

「メンタツ」の略称で知られる実用書「面接の達人」をCD-ROM化。ゲーム中の面接部分は、本の著者である中谷彰宏が担当しており、実践的なノウハウを学ぶことができる。

P.Mac

ヒーローズ オブ マイト&マジックII 完全日本語版

11/28 ■イマジニア ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 勇者を雇い入れて、領地や資源確保のために勢力を拡大していくファンタジックSLG。スタンダードとキャンペーンが選べる。モデムやインターネットによる通信対戦が可能。

Win95

スーパーユーロファイター2000

11/28 ■イマジニア ■フライトSLG ■10,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] NATOが開発している新型機、ユーロファイター2000をモデルにしたフライト・シミュレータ。独自の作戦行動が立案できるほか、空中戦シチュエーションも任意に設定できる。

Win95

メイジスレイヤー

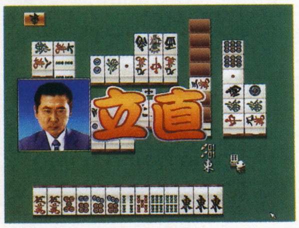
11/28 ■ゲームバンク ■シューティング ■7,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 『ヘクセンII』などと同様の描画エンジンを使用して作成された、見おろし型のシューティング・ゲーム。使用キャラクターは、職業のちがう4人のなかから選択ができる。

Win95

プロ麻雀 極 for Windows95

11/28 ■ログ ■麻雀 ■8,800円 ■CD-ROM

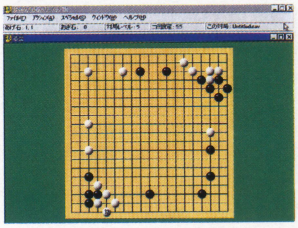


小島武夫プロをはじめとした、16人の雀士と対局できる麻雀ソフト。トレーニング・セクションでは、特定ルール下における打ち筋データの収集が可能で、自分の弱点の発見などに役立つ。

Win95

最強の囲碁パワーアップ版

11/28 ■ITOCHU ■囲碁 ■10,800円 ■CD-ROM



同社『最強の囲碁』の思考ルーチンを強化したパワーアップ・バージョン。練習モードを搭載しているので、初心者でも安心して遊べる。DirectXを使用した通信対戦も楽しめる。

Win95 日本語マニュアル付英語版

LINKS LS 1998 EDITION

9/19 ■スタンソフトウェア ■ゴルフ ■11,800円 ■CD-ROM(4枚組)

コースの描写に力を注いだ、リアル志向のゴルフゲーム。マウスだけの簡単操作で、8人までのインターネット対戦ができる。オンライン・ショッピング機能も付属している。

Win95 Mac 日本語マニュアル付英語版

VALDERRAMA

9/19 ■スタンソフトウェア ■データ集 ■5,950円 ■CD-ROM(2枚組)

ヨーロッパ屈指の名コースを再現したゴルフコース・データ集。'97年のライダーカップ開催地であるヴァルデラマのコースで遊べる。プレイには『LINKS』や『MSゴルフ』が必要。

Win95 Mac 日本語マニュアル付英語版

OAKLAND HILLS GOLF CLUB

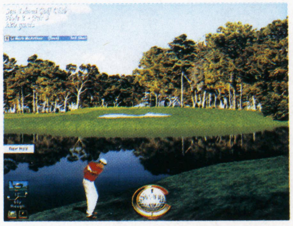
9/19 ■スタンソフトウェア ■データ集 ■5,950円 ■CD-ROM(2枚組)

ゴルフゲーム『LINKS』用のコースデータ。米国・ミシガン州にあるオークランド・ヒルズ・ゴルフクラブをパソコン上で忠実に再現。"ザ・モンスター"の異名をとるコースに挑戦できる。

Win95 Mac 日本語マニュアル付英語版

DAVIS LOVEIII ON SEA ISLAND

9/19 ■スタンソフトウェア ■データ集 ■6,950円 ■CD-ROM(2枚組)

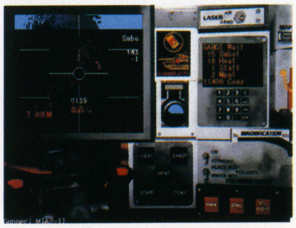


若手トップ・ゴルファー、デービス・ラブのプレイ・スタイルやアクションを追求したゴルフゲーム用データ集。彼のホームコースであるシー・アイランドを舞台に、プロの雰囲気が味わえる。

Win95 日本語マニュアル付英語版

iM1 A2 Abrams

10/17 ■G.M.F ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

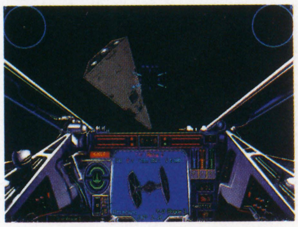


アメリカの主力戦車iM1A2 Abramsをモデルにしたリアルタイプ・シミュレーション。ペルシャ湾岸やバルカン半島を舞台にしたキャンペーン・モードのほか、2つのプレイモードを搭載。

Win95 日本語マニュアル付英語版

STELLAR COMBAT

10/31 ■マイクロマウス ■データ集 ■6,800円 ■CD-ROM

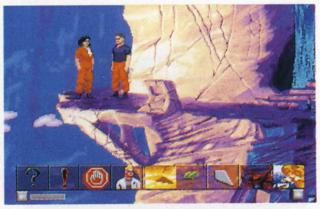


25本の新ミッションを収めた『X-WING vs TIE FIGHTER』の追加データ集。『X-WING』『タイ・ファイター』『ディセント』『～II』のミッションも収録している。

DOS/V

LUCAS ARTS ARCHIVESIII

11/7 ■マイクロマウス ■オムニバス ■9,800円 ■CD-ROM(6枚組)

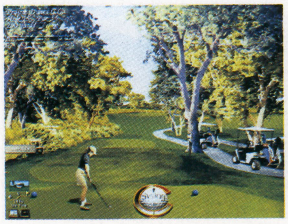


ルーカスアーツ社のゲーム6作を集めたオムニバス集。収録作品は『ダーク・フォース』『モンキー・アイランド1』『～2』『ディグ』ほか。『アウトロー』など5作品のデモ集も添付している。

Win95 Mac 日本語マニュアル付英語版

5COURSE LIBRARY VOLUME1

11/14 ■スタンソフトウェア ■データ集 ■6,950円 ■CD-ROM(2枚組)



有名コースを収録した、『LINKS』シリーズ用のゴルフコース・データ集第1弾。ハワイのマウナケア・ビーチ、カリフォルニアのビッグ・ホーンなど、5つのコースを収録している。

Win95 Mac 日本語マニュアル付英語版

5COURSE LIBRARY VOLUME2

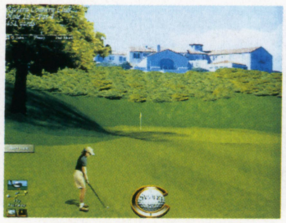
11/14 ■スタンソフトウェア ■データ集 ■6,950円 ■CD-ROM(2枚組)

『LINKS』シリーズ用のゴルフコース・データ集の第2弾。カナダのバンフ・スプリングス、アリゾナのトゥルーン・ノースといった、実在する5コースを収録している。Win95版とMac版を同梱。

Win95 Mac 日本語マニュアル付英語版

5COURSE LIBRARY VOLUME3

11/14 ■スタンソフトウェア ■データ集 ■6,950円 ■CD-ROM(2枚組)

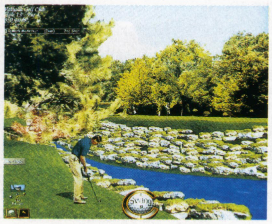


世界各国の著名ゴルフコースを収録した，『LINKS』シリーズのデータ集第3弾。ノースカロライナのパインハースト，テキサスのバートン・クリークといった5つのコースを収録している。

Win95 Mac 日本語マニュアル付英語版

VALHALLA GOLF CLUB

11/14 ■スタンソフトウェア ■データ集 ■5,950円 ■CD-ROM(2枚組)



ゴルフゲーム『LINKS』シリーズに対応したゴルフコース・データ集。帝王ジャック・ニクラウスが設計したヴァルハラ・ゴルフクラブをラウンドできる。空撮映像などもあわせて収録。

Win95 Mac 日本語マニュアル付英語版

CONGRESSIONAL COUNTRY CLUB

11/14 ■スタンソフトウェア ■データ集 ■5,950円 ■CD-ROM(2枚組)

リアル・ゴルフゲーム『LINKS』に対応したゴルフコース・データ集。歴代大統領や政府高官になじみが深いコングレショナル・カントリークラブを，手軽かつ本格的に味わうことができる。

Win95 Mac 日本語マニュアル付英語版

PELICAN HILL GOLF CLUB

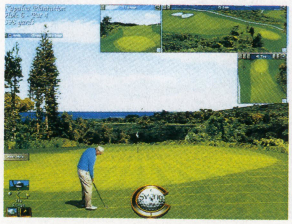
11/14 ■スタンソフトウェア ■データ集 ■5,950円 ■CD-ROM(2枚組)

『LINKS』シリーズ対応のコースデータ集。つねに予約がいっぱいで「新しいリゾートコースのNo.1」と称されるペリカンヒル・ゴルフクラブのコースをまわることができる。

Mac 日本語マニュアル付英語版

LINKS LS Mac

11/21 ■スタンソフトウェア ■ゴルフ ■10,800円 ■CD-ROM(3枚組)



緻密に描きこまれたグラフィックが特徴的なリアルタイプ・ゴルフゲーム。カパルア・ビレッジほか3コースが収録されている。ストローク，マルチプレイといった4つのゲームモードを搭載。

Win95 日本語マニュアル付英語版

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

11/21 ■マイクロマウス ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM(2枚組)

コミカルなテイストが特徴的な『モンキー・アイランド』シリーズの最新作。主人公のガイブラッシュは，不器用な剣さばきと冴えたジョークを武器に，幽霊海賊ルチャックに立ち向かう。

DOS/V 日本語マニュアル付英語版

JET FIGHTERIII PLATIUM EDITION

11/28 ■マイクロマウス ■フライトSLG ■10,800円 ■CD-ROM

フライトSLG『JET FIGHTERIII』の特別パッケージ。ソフト本体に加えて『パワーアップCD』が同梱されている。ミッション・エディタや新キャンペーンも追加。

Win95 日本語マニュアル付英語版

MADDEN NFL98

11/28 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■アメフト ■7,800円 ■CD-ROM(2枚組)

名解説者ジョン・マッデン監修によるアメリカンフットボール・ゲーム。98年度版のスケジュールで進行するモードや，対戦機能を搭載している。付属のディスクにはアメフト講座を収録。

Win95 日本語マニュアル付英語版

NBA LIVE98

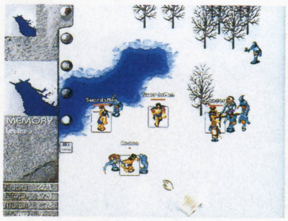
11/28 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■バスケットボール ■7,800円 ■CD-ROM

NBAの全31チームが実名で登場する，本格派バスケットボール・ゲームの98年度版。最大8人まで参加可能な対戦モードを搭載している。選手の疲労やファウルの有無など，こまかい設定も可能。

Win95 日本語マニュアル付英語版

STONE AXE ~SEARCH FOR ELYSIUM

12/5 ■日本コロムビア ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

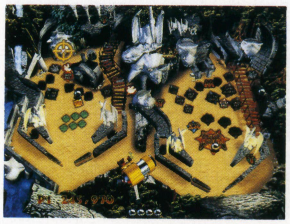


氷河期の末期を舞台にした原始人シミュレーション。みずからの部族を率いて戦い，はるか東にあるパラダイス"神々の楽園"をめざす。ゲームのポイントを紹介する攻略ガイドが付属。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)日本語マニュアル付英語版

3Dウルトラピンボール3 ~失われた大陸

12/12 ■シエラ・パイオニア ■ピンボール ■7,800円 ■CD-ROM



『ウルトラピンボール』シリーズ最新作のテーマは"恐竜"。仕掛けられているトラップをかわしながら，条件を満たしてテーブルをクリアしていく。プレイできるテーブルは全部で15種類。

Win95 日本語マニュアル付英語版

オフロードチャンピオンシップ

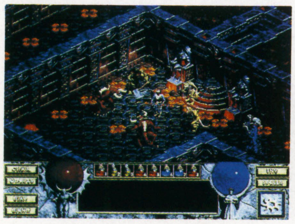
12/12 ■シエラ・パイオニア ■レーシング ■7,800円 ■CD-ROM

800馬力のモンスター・マシンを駆る，迫力のオフロード・レーシング。サスペンションやギア比を自分で設定することができる。LANやモデムを使ったマルチプレイも可能。

Win95 日本語マニュアル付英語版

HELLFIRE

12/12 ■ソース ■データ集 ■オープン価格 ■CD-ROM

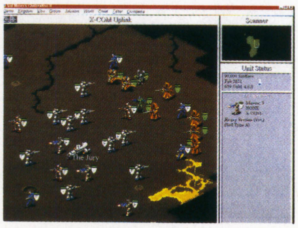


ブームになったRPG『Diablo』の拡張データ集。新職業としてモンクが追加されており，ディアブロも一段と強くなっている。ほかに，29種の新モンスター，7種類の新魔法を収録。

Win3.1/95 日本語マニュアル付英語版

CIVILIZATIONII FANTASTIC WORLDS

12/15 ■メディアクエスト ■データ集 ■4,300円(予価) ■CD-ROM

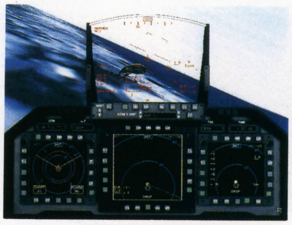


英語版『シヴィライゼーションII』のコンストラクション・ツール。各ユニットのほか，都市や科学技術を自由に作成することができる。北欧神話などをテーマにした新シナリオ19編も収録。

Win95 日本語マニュアル付英語版

iF-22 Raptor

12/19 ■G.M.F ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM



アメリカ軍の最新鋭戦闘機『iF-22 Raptor』をあつかったフライト・シミュレータ。バルカン半島や旧ソ連といった地域を舞台に，ミッションの遂行をめざす。ジョイスティックに対応。

Win95 日本語マニュアル付英語版

WORMS2

12/19 ■メディアクエスト ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

ユーモラスなワームたちが生き残りを賭けて戦うリアルタイムSLG。ウェポン・エディタでオリジナルの兵器が作成できる。名前や叫び声を個別に設定できるなどユニークな機能も。

ゲームソフト以外

FOR PERSONAL COMPUTER

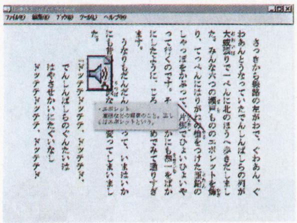
今月の新作

ゲーム以外のソフトでは，データベースや教育ソフト，素材集が中心となり，多種多様なタイトルが並ぶ。なかでも，タレントを題材としたソフトに注目。谷村有美がピアノを弾く『Penguin Piano』から，篠原ともえが画面中を駆けまわる『しのらんど』まで，内容もさまざま。とくにパフィーが登場する『ROM！PUFFY！ROM！』には，非売品Tシャツが同梱されるので要チェック。

ハイブリッド(Win95 Mac)

宮澤賢治　全童話集

12／2 ■マイクロテクノロジー ■エンターテインメント ■7,800円 ■CD-ROM



「銀河鉄道の夜」「注文の多い料理店」など，数々の名作を残した宮沢賢治の童話98編を網羅した童話集。収録された作品，写真などのデータは使用権フリーとなっており，自由に加工・再配布が可能。

Win95

2D格闘ツクール95

12／3 ■アスキー ■ツール ■9,800円 ■CD-ROM

手軽にゲームや音楽が作れる「ツクール」シリーズの第5弾。アーケード・ゲームの中心的存在になっている対戦格闘を，コマンド入力や各種ゲージ，ボタン数などを設定して，自在に作成できる。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

GAIA odyssey I'm dreaming AFRICA

12／4 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

自然や人々の姿をとらえた映像に，音楽や効果音を加えた写真集シリーズの1作品。南アフリカ共和国のアパルトヘイト廃止の日など，歴史的瞬間に生きる人々を追ったドキュメンタリーを収録。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

GAIA odyssey アンビエントバロック～聖なる空間

12／4 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

高画質の写真と音楽とを融合させた写真集シリーズの1作。神秘的な雰囲気のバロック音楽と，ヨーロッパの有名な教会のステンドグラスなどクリスマスをイメージさせる写真84枚で構成。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

GAIA odyssey 野の精霊～十勝野

12／4 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

4タイトル同時発売される写真集シリーズのひとつ。浦島甲一の撮影による，北海道・十勝平野を流れる十勝川と周囲の自然の光景をとらえた147枚の写真と，関連ホームページのアドレスを収録。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

GAIA odyssey マヤの色彩～グアテマラの幻想

12／4 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

地球に生きるものの自然な姿をとらえた写真集シリーズの1作。グアテマラ共和国の人口のほとんどを占める，マヤ族と呼ばれる人々の独特な生活習慣に密着。色彩感覚などに見られる世界観に迫る。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

SL　日本の四季を走る

12／4 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

日本では現存するものが数少ない蒸気機関車（SL）の姿を収めた写真集。春夏秋冬の風景の中を走るSLの姿を，160枚の写真で追う。7分以上もの長尺走行音や，SL路線図なども併録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

CD-Rail Vol.3 飯田線～全通60周年

12／5 ■is MEDIA ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

歴史的に貴重な車両が現在も走る，全通60周年を迎えた飯田線のデータ集。愛知県豊橋駅から長野県辰野駅までの全94駅のデータや，各車両のムービー40本などを収録。監修は月刊誌・鉄道ファン。

Win3.1/95

バービー　おしゃれプリント

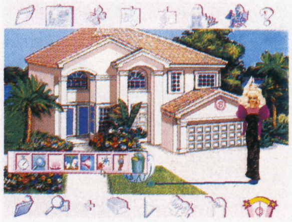
12／5 ■NECインターチャネル ■ツール ■4,800円 ■CD-ROM

女の子におなじみのバービー人形のペーパーグッズが作成できるツール。カレンダーや各種グリーティング・カードをはじめ，約300種類の絵柄を収録。独自フォントによるメッセージも入力可能。

Win3.1/95

バービー　おはなしクラブ

12／5 ■NECインターチャネル ■ツール ■4,800円 ■CD-ROM

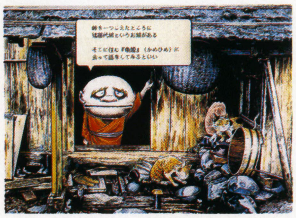


バービーやその仲間たちの人形を使い，人形遊びの感覚で物語が作成できるツール。背景や小道具をセッティングし，文章やナレーションなどを加えて，オリジナルの人形劇を作ることができる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

水木しげるの妖怪図鑑 日本篇②－傑作400選－

12／5 ■講談社 ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM



妖怪の権威，水木しげるが描く日本の妖怪図鑑の第2弾。400体もの妖怪の情報を収録，50音順や出現場所などで検索が可能。水木しげるのアシスタントになり，妖怪世界を探訪するゲームもある。

ハイブリッド(Win95 Mac)

CLAMP学園電子分校

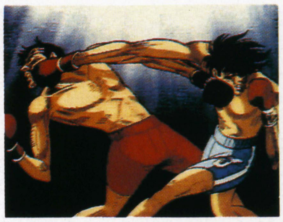
12／5 ■カルチュア・パブリッシャーズ ■エンターテインメント ■3,000円 ■CD-ROM

「X」「カードキャプターさくら」などの人気作を手がける創作集団，CLAMPのホームページを収録。'97年4月のテスト開局から半年分の内容に加え，描き下ろし短編なども収録。要wwwブラウザ。

ハイブリッド(Win95 Mac)

あしたのジョー スーパー・マニアックス セカンドシーズン～ASH

12／5 ■ゲームバンク ■エンターテインメント ■8,800円 ■CD-ROM(3枚組)

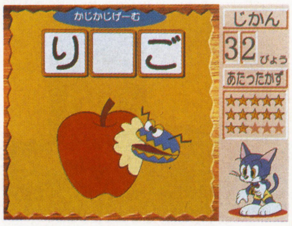


ボクシング・マンガの傑作「あしたのジョー」を，原作やテレビアニメなどの視点からとらえた記録。力石の死後から最後の試合までを中心に，未発表原画やインタビューなどで構成されている。

Win95

ぱそこんdeあいうえお

12／5 ■トミー ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

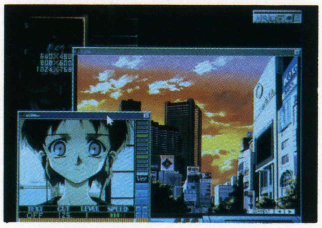


幼児向けの語学教育ソフト。子どもでも簡単に操作できる指タッチ式の専用入力機器“あいうえおボード”を使い，ミニゲームや簡易ワープロなど6種類のモードで遊びながら五十音に接する。

ハイブリッド(Win95 Mac)

KEY THE METAL IDOL コレクター・ファイルVol.1

12/5 ■ヤングコーポレーション ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

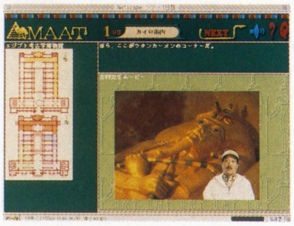


人気の高い同名OVAのデータ集。第13話までのダイジェストをはじめ，メイン・スタッフによる制作秘話や各種設定資料などが，岩男潤子らによるナビゲーションで明かされる。キィの育成機能つき。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

マアト～吉村作治とエジプトぐるりんちょ

12/5 ■レイ ■エンターテインメント ■7,800円 ■CD-ROM



テレビでおなじみのエジプト考古学者，吉村作治が監修したエジプト一周旅行形式のデータ集。首都・カイロからルクソール，ギザなどを17日間でめぐり，古代から現代までのエジプト史を学ぶ。

Win3.1/95

ザ・プロ将棋　第四巻 相居飛車の闘い編

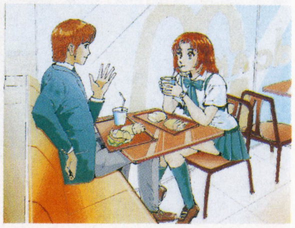
12/5 ■富士通 ■将棋 ■7,800円 ■CD-ROM

中原　誠永世十段が監修する，将棋指南ソフトの第4弾。将棋の代表的な戦法と言われる居飛車対居飛車の対抗形を，公式戦から厳選した350局の棋譜や，最新の定跡などから研究・解説する。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

頭のよくなる初級英語

12/5 ■アテイン ■教育 ■5,980円 ■CD-ROM



クイズなどで遊びながら英語の学習ができる教育ソフト。発音練習には新発音記号を採用，構文などもわかりやすく解説する。内容は英検5～4級に対応。企画は英語教育改革フォーラムの成田三郎。

Win95

世界の車窓から[Ⅰ] スイス編　ポケット版

12/8 ■富士通 ■エンターテインメント ■2,800円 ■CD-ROM

テレビ朝日系列にて放映されている，同名長寿番組のCD-ROMの廉価版。第1弾のスイス編を，構成や各種機能を調整し，価格を半額以下にして発売。動画映像は新編集されたものになっている。

Win95

世界の車窓から[Ⅱ] 中国編　ポケット版

12/8 ■富士通 ■エンターテインメント ■2,800円 ■CD-ROM

世界各国の列車で旅をする同名番組をCD-ROM化したソフトの廉価版。中国編では，北京～ウルムチ間を走るシルクロード鉄道と沿線の人々の生活を，100本以上のムービーなどで紹介する。

Win95

世界の車窓から[Ⅲ] イタリア編　ポケット版

12/8 ■富士通 ■エンターテインメント ■2,800円 ■CD-ROM

世界を走る鉄道と沿線の風景を紹介する，同名番組のCD-ROM。ミラノやヴェネチアなどの四大観光都市をめぐるイタリア編を，内容や構成を再編集し，廉価版として発売する。

Win95

世界の車窓から[Ⅳ] イギリス編　ポケット版

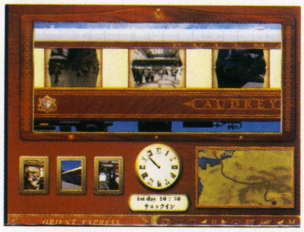
12/8 ■富士通 ■エンターテインメント ■2,800円 ■CD-ROM

現在も放映中の番組「世界の車窓から」をまとめたCD-ROM。ロンドン観光を中心に，イギリス国内の6種類の旅が楽しめる。2枚組で発売されたものを，内容を再編集してCD1枚で発売。

Win95

世界の車窓から[Ⅴ] オリエント急行編　ポケット版

12/8 ■富士通 ■エンターテインメント ■2,800円 ■CD-ROM



以前発売された同名ソフトを，内容を再編集してCD1枚に収めた廉価版。豪華列車として有名なオリエント急行での旅を，沿線の風景や列車内部などのムービー&スライドショーで堪能できる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

115人のイラストレーターが描く 井上陽水の115曲

12/10 ■メディアファクトリー ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

井上陽水の名曲115曲と，著名イラストレーターが描いたイメージ画を収めたソフト。同名展覧会に展示された絵のほか，井上陽水の全曲データベースや未発表曲「積み荷のない船」なども収録。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

ウルトラリゾート ケロンキュール

12/10 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM(2枚組)

カエルのけろんちょが生み出したリゾート空間，ケロンキュールが舞台のバラエティ・ソフト。ミニゲームで遊びながら，けろんちょを救いにいく。デザインはマンガ家兼CG作家のタナカカツキ。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

カーグラフィックCD-ROM 60'sカーニバルVol.2 1965～1969

12/10 ■東芝EMI ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

'60年代の世界の名車の数々を収録したデータ集の後編。1965年以降に生産された約400種の車を，写真とスペックで紹介。とくに印象的な30種は，構造図やムービーなどが見られる。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

カーグラフィックCD-ROM フェラーリ伝説

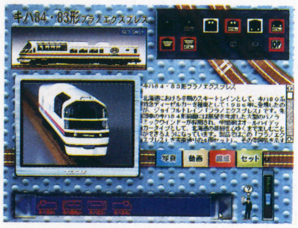
12/10 ■東芝EMI ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM

跳ね馬のエンブレムが印象的な“名門”フェラーリの歴史を網羅したデータ集。年表や各車の紹介のほか，創始者エンゾ・フェラーリの貴重なインタビュー映像，エンジン音当てクイズなども収録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

Nゲージワールド TOMIXデジタルカタログ

12/10 ■東芝EMI ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM



大人の鉄道ファンに人気の鉄道模型，Nゲージのデータ集。1000枚の写真を使って550台以上を紹介する車両データを中心に，ムービー約150本や同スケールの建物のペーパークラフト・データを収録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

デジエピシリーズ 「カウンターテナーの悦楽」～イタリア編

12/10 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■4,300円 ■CD-ROM

魅惑的な音楽と，各国の上質な生活の情報を紹介する同名シリーズのイタリア編。カストラートの音楽をバックに，エスプレッソ，カクテル，オペラ，ジェラートなどの情報を見ることができる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

デジエピシリーズ 「シャンソンの魅惑」～フランス編

12/10 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■4,300円 ■CD-ROM

カップル向け情報ソフトのフランス編。シャンソンが流れるなか，ミネラルウォーター美容法，デザート専門店ガイド，カフェオレのおいしい入れかたなどが見られる。リラックスできる絵本も収録。

Win95

Gung Dance Machine

12/10 ■東芝EMI ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM

クラブで流れるテクノ・サウンドが，自分の手で作成できるツール。DJの木村コウが提供する，多彩で本格的な音源を収録。それらを組み合わせて，オリジナル・テクノを作り上げる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ファーストIBMシリーズVOL.1改訂版 カルロといっしょにあいうえお

12/10 ■日本IBM ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM

パソコンがはじめての子どもにも簡単に操作できる，カルロの教育ソフト・シリーズ第1作をリニューアル。操作をより便利にするなど，ユーザーの声を取り入れた改良がなされている。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

ちびまる子ちゃん 季節のおくりもの

12/11 ■富士通 ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

子どもから大人までに人気の「ちびまる子ちゃん」のキャラクターたちと，日本の四季について学ぶ教育ソフト。ミニゲームやクイズで遊びながら，四季の行事や風習などの知識を身につける。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ダイビングVol.2 in SIPADAN

12/12 ■インターリンク ■エンターテインメント ■5,800円(予価) ■CD-ROM

世界各地のダイビング・スポットを紹介するデータ集。シパダン島の代表的なスポットの海中マップや旅行情報などを，写真やムービーで解説する。ダイビング・シミュレーションも楽しめる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ファーストIBMカルロシリーズVOL.14 カルロとはじめるカタカナ

12/10 ■日本IBM ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM

カルロといっしょに勉強する教育ソフト・シリーズの最新作。内容は第1作『カルロといっしょにあいうえお』の形式を改良，クイズやゲームをとおしてカタカナを学ぶ。対象年齢は4才以上。

ハイブリッド(Win95 Mac)

佐藤邦雄の世界 動物百面相

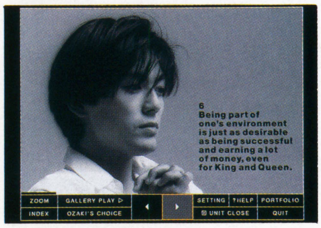
12/10 ■テイチク ■絵画集 ■4,900円 ■CD-ROM

ユーモラスな動物のイラストなどで知られるイラストレーター，佐藤邦雄の作品を収録した画集。人間のように表情を変え，しゃべる動物たちを鑑賞できる。イラストの制作プロセスも公開。

ハイブリッド(Win95 Mac)

尾崎 豊2枚組CD-ROM写真集「フリーズムーン」

12/11 ■キッズコーポレーション ■写真集 ■5,800円 ■CD-ROM(2枚組)



七周忌間近の現在も人気が衰えない尾崎 豊の，没後発表された同名写真集をCD-ROM化。新たに，尾崎が生前気に入っていたという10数点の写真が追加されている。収録点数は約500点。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ダイビングVol.3 in KERAMA

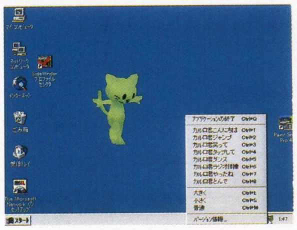
12/12 ■インターリンク ■エンターテインメント ■5,800円(予価) ■CD-ROM

スキューバ・ダイビングのスポットを紹介するデータ集の第3弾。日本有数のダイビング・スポットである慶良間の詳細な海中マップを，動画や約200点の写真で解説。旅行情報なども参照できる。

Win95

デスクトップ・キャラクター カルロくん

12/10 ■日本IBM ■アクセサリー ■1,200円 ■CD-ROM



デスクトップ上でポリゴンのキャラが動きまわるアクセサリー・ソフト。第1弾では，日本IBMの教育ソフトのキャラクターであるカルロが，モニター内でさまざまなアクションをする。

ハイブリッド(Win95 Mac)

岩崎一彰の世界 銀河系ロマン

12/10 ■テイチク ■絵画集 ■4,900円 ■CD-ROM

“天体画”と呼ばれる，望遠鏡での宇宙の観察をもとにした緻密な水彩画の創案者，岩崎一彰のCD-ROM画集。漆黒紙に極細の筆で描かれた，膨大な量の天体画を収録。各天体のデータも紹介する。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

白籏史朗の山 富士山

12/11 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

世界的に著名な山岳写真家，白籏史朗の全作品を収録する，山岳写真集シリーズ第1弾。富士山の多彩な表情を，約150枚の写真に凝縮している。撮影データと特別インタビュー映像も収録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

山藤章二の戯画ていめんと ブラック・アングル76－96

12/12 ■ビクターソフト ■画集 ■5,800円 ■CD-ROM

’76年から週刊朝日に連載されている風刺画「山藤章二のブラック・アングル」の20年分の作品を収録した画集。世相を皮肉る750点の作品を，クイズ形式やキーワードごとの検索で鑑賞できる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

いますぐ映画が観たくなる！

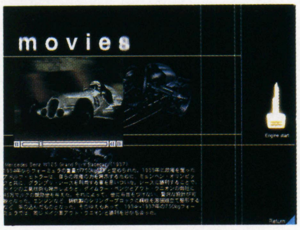
12/10 ■エッチェボンボ ■データベース ■3,800円 ■CD-ROM

映画界でもっとも権威があると言われている，アカデミー賞の過去69回の記録スチールをまとめたデータ集。映画スターたちの表情や豪華な衣装，コメントなどを，授賞式さながらに再現する。

ハイブリッド(Win95 Mac)

猪本義弘の世界 超精密描画

12/10 ■テイチク ■絵画集 ■4,900円 ■CD-ROM



長年，自動車構造画を描きつづけてきた猪本義弘の作品集。クラシック・カーからスポーツ・カーまで，幅広い車種の構造画をメインに，ムービーや猪本義弘のインタビューなどを収録している。

ハイブリッド(Win95 Mac)

BEST OF それいけ×ココロジー

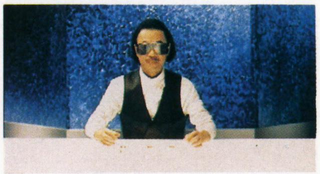
12/12 ■is MEDIA ■占い ■5,600円 ■CD-ROM

心理テストが題材のテレビ番組「それいけ×ココロジー」をもとに，100問以上の設問を収録した心理ゲーム集。性格分析表示法「エゴグラム」を導入しており，こまかい性格診断ができる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

The Art of Mr.MaricIII ～アートオブマリックIII

12/12 ■富士通大分ソフトウェアラボラトリ ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

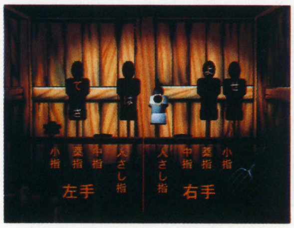


“超魔術”をあやつるミスター・マリックが，手品のトリックを解説するソフトの第3弾。浮揚や出現など，11のテーマ別に22のマジックを解説してくれる。ほかに3つの超魔術と，ミニゲームを収録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

特打Pro〜倍速！かなタイピング

12/12 ■ソース ■教養 ■4,900円 ■CD-ROM

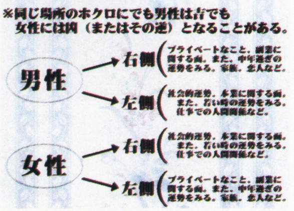


ブラインド・タッチの修練ソフト『特打』シリーズのかな入力版。ローマ字入力よりも早いタイピングが可能だが慣れが必要と言われるかな入力を，音声指導と射撃ゲーム風のシステムで練習する。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

決定版 開運ホクロ

12/13 ■タケエンタープライゼス ■占い ■5,800円 ■CD-ROM

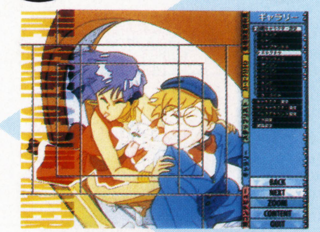


人間には必ずあると言われるホクロから，性格や運勢を判断するホクロ占いソフト。顔だけでなく，体中のホクロから見る過去から未来の運勢や，ホクロ占いの基礎的な知識を得ることができる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

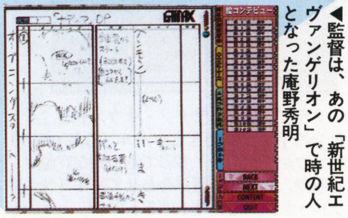
ふしぎの海のナディア 絵コンテデジタル・コンテニティーCD-ROM

12/17 ■ポニーキャニオン ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM



'89年にNHKで放映されたアニメ「ふしぎの海のナディア」の，第1〜10話の絵コンテを完全収録したデータ集。設定資料，用語解説，スタッフ・リストなど，あらゆる関連データも参照できる。

▶各話ごとにストーリーを解説。名場面ではムービーが流れるのだ



◀監督は，あの「新世紀エヴァンゲリオン」で時の人となった庵野秀明

Win95

飛び級学園

12/19 ■ゲンソフト ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

小学校1年から中学校3年までの義務教育で学習する算数（数学）のすべての課程を，111の段階で解説する教育ソフト。答えの選択をシューティング・ゲームで行なうなど，ゲーム感覚で学習できる。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

めるへんめーかーCD-ROM画集「不思議散歩」

12/19 ■ガイナックス ■画集 ■8,800円 ■CD-ROM

幻想的でかわいい画風が人気のめるへんめーかーの画集。描き下ろしイラスト60点を含む計177点のイラストを収録。アリスが不思議な世界をさまようオリジナル・ストーリーに沿って鑑賞できる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ゴルゴ13

12/19 ■小学館 ■エンターテインメント ■3,600円 ■CD-ROM(2枚組)

長年連載をつづけている人気劇画「ゴルゴ13」をデジタル・コミック化。「見えない軍隊」「カーライルの野望」の2作が，フルカラーの画面と効果音，2か国語対応のナレーションで鑑賞できる。

Win95

PARALYMPIC SPIRIT（パラリンピックの全て）

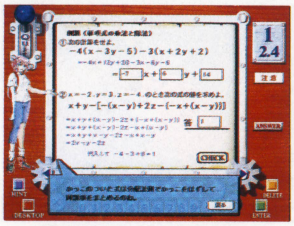
12/21 ■ダイナウェア ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

オリンピック同様，4年に1度開催される身体障害者のスポーツの祭典，パラリンピックの歴史をつづった記録集。過去10回の歴史や各種目の記録を，400枚の写真と選手へのインタビューで紹介。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

数学の達人③「数と式」〜その2

12/上 ■テイチク ■教育 ■6,980円 ■CD-ROM

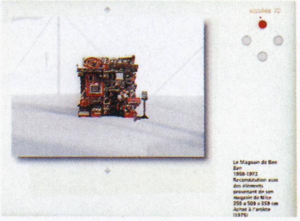


中学校の数学で学習する範囲を収録した教育ソフト『数学の達人』シリーズの第3弾。因数分解や平方根の考えかた，2次方程式の解きかたなどをわかりやすく解説してくれる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

コレクション La Collection

12/中 ■エーアンドビーコーディネータージャパン ■データベース ■14,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ジョルジュ・ポンピドーセンター所蔵のフランス国立近代美術館コレクションのうち，主要300点を収めた絵画集。10年ごとに区切られた10フロアに，20世紀美術が展示されている。

Win CE

金高慎一郎・姓名学事典CE

12月 ■ロディック ■占い ■価格未定 ■CD-ROM

一般的な占いとして知られる姓名判断が行なえるソフトのWindowsCE専用版。性格運，対人運，恋愛運など7つの項目を，姓名数理学をもとに鑑定し，100段階のグラフで表示してくれる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

おとうさんといっしょ！小学生の英語トレーニング・スペシャル版

12月 ■アテイン ■教育 ■20,000円 ■CD-ROM(5枚組)

以前発売された，日本の昔話で英語を学習するシリーズ5作品をまとめた特別パック。「かぐや姫」や「いっすんぼうし」など，子どもでも楽しめる物語がネイティブな発音の英語で朗読される。

ハイブリッド(Win95 Mac)

日本の特急〜東日本編

12月 ■東京書籍 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

JRや私鉄などの各路線を走り抜ける，特急列車にスポットをあてたデータ集。東日本編では，東京〜長野間を結ぶ新幹線・あさまや，上野〜札幌間を走る寝台列車・北斗星などを紹介する。

ハイブリッド(Win95 Mac)

日本の特急〜西日本編

12月 ■東京書籍 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

日本国内を走る特急列車のデータ集の西日本編。JRや私鉄各線の特急の全データおよび年表，世界最速の超特急・のぞみの全貌などを収録。東日本編とあわせて，国内の全特急を網羅する。

ハイブリッド(Win95 Mac)

エアラインズVol.2

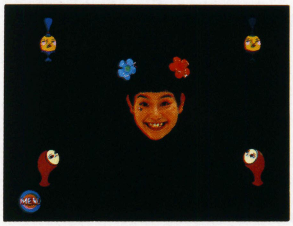
9/5 ■インターリンク ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

世界の空をむすぶ航空会社のデータ集第2弾。アリタリア航空，ブリティッシュ・エアラインズなど，5社の航空機などを紹介する。カンタス航空のフライト・スケジュールを特別収録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

篠原ともえの“しのぶくろ”

9/21 ■キューン・ソニーレコード ■スクリーンセーバー ■2,480円 ■CD-ROM



強烈な個性で人気の，シノハラこと篠原ともえが動きまわるセーバー集。画面の中でシノハラが踊る「シノハラと踊ろう」，シノハラをいじめて遊ぶ「おしゃべりシノハラ」などの4種類を収録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

Luxury Liners 豪華客船Vol.2

10/10 ■インターリンク ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

「海に浮かぶ高級ホテル」とも呼ばれる豪華客船のデータ集第2弾。飛鳥，クリスタルハーモニー，スタテンダムの3隻の船内映像を中心に，世界一周の航海メモなどとあわせて豪華な船旅を体感できる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ダイビングVol.1 in PALAU

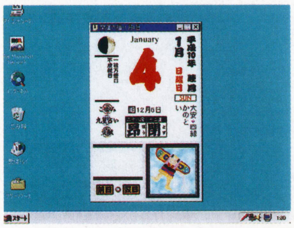
10/10 ■インターリンク ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

世界の有名ダイビング・スポットを紹介するデータ集の第1弾。パラオの代表的ポイントの海中マップを約400点の写真などで紹介。パラオ周辺の海水魚図鑑など，さまざまな周辺情報も検索できる。

Win95

開運大福満福招来 日めくりカレンダー 平成十年度版

10/15 ■イージー・コンピュータ・システム ■エンターテインメント ■2,980円 ■CD-ROM

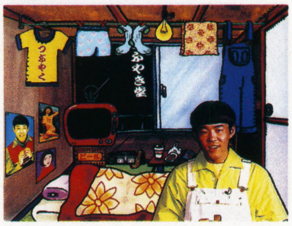


暦の知識や生活情報が書かれた，江戸風の日めくりカレンダー。九星占いやメモ機能も搭載しているほか，セーバーや壁紙，50種類以上の年賀状用イラストなど，純和風の素材集が収録されている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

つぶやきシローの"つぶコン"

10/22 ■ホリプロ ■スクリーンセーバー ■2,480円 ■CD-ROM

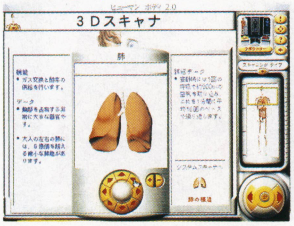


栃木弁でボソボソとつぶやく芸風が人気のお笑いタレント，つぶやきシローが題材のセーバー集。本人が現れて新ネタを披露する「つぶやきオンステージ」など，多種多様なセーバーを収録。

Mac

インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0

10/23 ■DDPデジタルパブリッシング ■データベース ■11,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］人体の器官や機能などをスキャンする人体図鑑ソフトの2作目。骨格や神経，筋肉など，人体の各部の役割をムービーなどをもちいて解説。人体クイズで知識を深めることもできる。

Mac

インターアクティブ百科 天体と宇宙

10/23 ■DDPデジタルパブリッシング ■教養 ■11,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］惑星の起源や天体の構造など，宇宙に関するあらゆる事象を収録した図鑑。3Dモデルや動画などの映像を駆使して，多角的に宇宙の事象が調べられる。ミニゲームも2種類収録。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

エリザベス・ペイトン 「ライフ・フォーエヴァー」

10/23 ■シナジー幾何学 ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

有名なポップ・ミュージシャンの肖像画を，独自の手法で描いているエリザベス・ペイトンのCD-ROM画集。カート・コバーン，シド・ヴィシャスといったスターの肖像が収録されている。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

マルチメディア沖縄亜熱帯図鑑

10/30 ■アスキー ■図鑑 ■5,800円 ■CD-ROM(2枚組)

書籍とCD-ROMで検索する，同名図鑑シリーズの1作。亜熱帯に属する沖縄の自然や，そこに生きるめずらしい動植物の写真が参照できる。CD-ROMは自然・生物編と動物図鑑編の2枚組。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

マルチメディア日本の城図鑑

10/30 ■アスキー ■図鑑 ■5,800円 ■CD-ROM

日本各地に建造されている城に関するCD-ROMつき書籍図鑑。920点の写真をはじめ，古地図や屏風絵などの映像資料と約45分のナレーションを収録している。書籍では全国137の城を紹介。

ハイブリッド(Win95 Mac)

谷村有美CD-ROM 「Penguin Piano」

10/31 ■オラシオン ■エンターテインメント ■5,600円 ■CD-ROM

ペンギンとピアノの出会いを描いたストーリーが楽しめる，谷村有美の新作アルバム。ひとりぼっちのペンギンの童話と，全編ピアノだけで構成された音楽とが，幻想的な雰囲気をかもしだす。

Win95

ワールドアトラスVer.6日語版

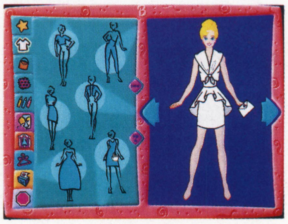
10/31 ■新進商会 ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］世界各国のあらゆる情報が搭載された，国家データベースの最新版。約400種類の地図，218か国の国旗・国歌をはじめ，経済，民族，教育，犯罪，交通などの情報を参照できる。

Win3.1/95

バービー ファッションデザイナー

11/14 ■NECインターチャネル ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM



世界中の女の子に人気の着せ替え人形，バービーの服をデザインできる着せ替え作成ツール。作った服は3D・CGのバービーに着せられるだけでなく，専用布にプリントアウトして実際に作成できる。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

くるまかせv.2

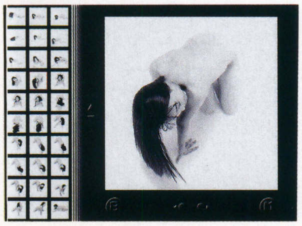
11/14 ■ウイネット ■データベース ■2,850円 ■CD-ROM

教習所情報から新車ガイドまで，車に関するあらゆる情報が凝縮されたデータ集。高速道路料金表やJAFガイド，レンタカー・ガイドに加え，前作にはなかった全国の祭り情報が収録されている。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

ポーズファイル5000 Vol.2

11/14 ■インナーブレイン ■データベース ■3,980円 ■CD-ROM



人間のさまざまなポーズを，5,000種類収録したソフトの第2弾。各ポーズをつなげて動画のように再生することで，絵やフィギュアのデッサンの資料として活用できる。

Win95

マイクロソフト エンカルタ98 マルチメディア百科事典

11/14 ■マイクロソフト ■事典 ■15,800円 ■CD-ROM(2枚組)

［海外から移植］電子百科事典『エンカルタ』の'98年度版。項目数が21,400件に増加したほか，インターネットとの接続により，各項目の追加・更新や関連サイトへのジャンプが可能になった。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ひとり歩きの中国語 自遊自在

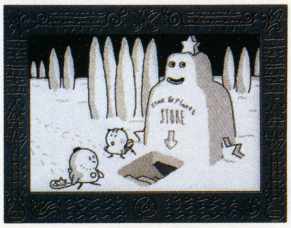
11/20 ■JTB出版事業局 ■教養 ■9,800円 ■CD-ROM

JTBが出版した同名書籍に，中国の観光情報を加えたCD-ROM。7日間のスケジュールで中国を旅行しながら，名所や交通手段を紹介する。場面に応じた中国語の文例約2,300種類を学習できる。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

see the sky

11/21 ■イマ・カンパニー ■エンターテインメント ■5,400円 ■CD-ROM



かわいいキャラクターを生み出している電子絵本作家，山本 徹の同名作品がCD-ROMで登場。30分のムービーで展開する物語はセーバーとしても使用できる。カードや便せん用の素材も収録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

魍魎戦記MADARA M-file

11/21 ■キングレコード ■画集 ■5,800円 ■CD-ROM

「魍魎戦記MADARA」の誕生10周年記念として制作されたデジタル画集。田島昭宇によるイラスト90点を収録している。作者インタビュー，ファミコン版ゲームのBGMアレンジ曲なども収録。

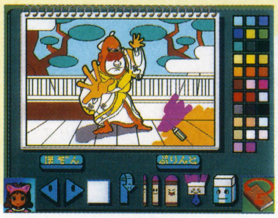
Win95

あにまるQ

11/21 ■NHKソフトウェア ■教育 ■5,900円 ■CD-ROM

NHK教育の人気番組「なんでもQ」シリーズ中の，動物が題材となっている「あにまるQ」をCD-ROM化。番組でおなじみのキャラクターといっしょに，実写映像による動物クイズに答える。

▶収録クイズは全40問。動物の生活や成長のようすなど，貴重な動画を収録



◀ミニゲームやぬり絵，歌のコーナーなど，クイズ以外のモードも楽しめる

ハイブリッド(Win95 Mac)

ROM!PUFFY!ROM!

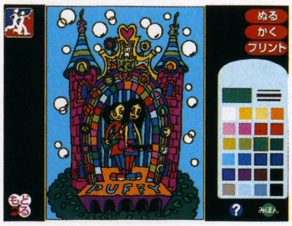
11/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

人気絶頂の女性デュオ，パフィーをフィーチャーしたバラエティ・ソフト。セーバーやミニゲーム，水晶玉占い，カレンダーなど，内容は多彩。限定オリジナルTシャツが同梱されている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ROM!PUFFY!ROM!KIDS

11/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)



大貫亜美と吉村由美のコンビ，パフィーのゲーム＋素材集。カレンダーと占いがぬり絵と絵日記になっているほかは通常版と同じ。ジュニア・サイズの非売品Tシャツが同梱されている。

Win3.1/95

故宮博物院 清明上河図

11/21 ■富士通 ■エンターテインメント ■9,800円 ■CD-ROM

中国歴代皇帝が収集した品々が所蔵されている故宮博物院の展示品のなかから，全長11メートルにもおよぶ絵巻「清明上河図」を収録。清時代の人々の生活のようすを，緻密な絵巻から検証できる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ノーマン・ロックウェル作品集 ~Inspired by The Art of Norman Rockwell

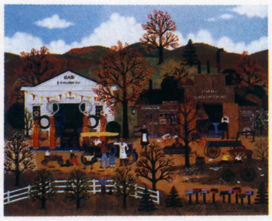
11/21 ■エッチェボンボ ■絵画集 ■3,800円 ■CD-ROM

1950年代のアメリカを思わせる，ノーマン・ロックウェルのイラスト作品集。リアルながらも，ユーモラスでほのぼのとしたイラスト66点を収録。音楽プロデュースは，元オフコースの松尾一彦。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ジェーン・ウースター・スコット作品集 ～アメリカの祝典

11/21 ■エッチェボンボ ■絵画集 ■3,800円 ■CD-ROM

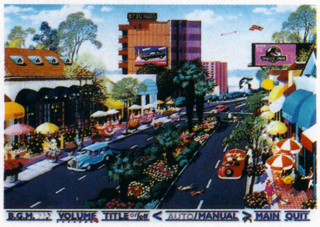


「アメリカの祝典」をテーマとした，プリミティブ・アートの第一人者ジェーン・ウースターの作品集。セーバーや壁紙としても使える，古き良き時代のアメリカを描いた代表的作品70点を収録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

アレクサンダー・チェン作品集 ~The Art of Alexander Chen

11/21 ■エッチェボンボ ■絵画集 ■3,800円 ■CD-ROM

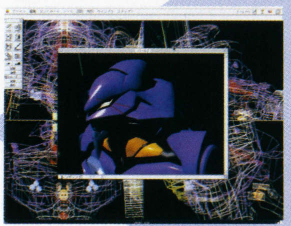


都市やリゾート地のにぎやかな情景を描いた，アレクサンダー・チェンの作品71点を収録した絵画集。「バラ色の願望」をテーマにした絵の数々が，アコースティック・サウンドとともに楽しめる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

新世紀エヴァンゲリオン ジオメトリックフィギュアREV.01

11/25 ■エクス・ツールス ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM



同名アニメに登場するエヴァや武器，使徒などのパーツを組み合わせる3D・CGツール。キャラと背景を組み合わせ，カメラ位置や光源などを操作して，モニター内に独自のジオラマを作成する。

▶第1弾である本作には，エヴァ初号機や第三使徒サキエルなどを収録

◀もちろんポーズや色の変更も可能。プラモデル感覚でジオラマが作成できる

ハイブリッド(Win95 Mac)

池上遼一 日本近代文学名作選

11/28 ■小学館 ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

劇画作家の池上遼一が，日本の近代文学を劇画化したシリーズをデジタル化。芥川龍之介「地獄変」，菊池 寛「藤十郎の恋」など，昭和の名作の各場面に，石田えりと益岡 徹が声を加える。

ハイブリッド(Win95 Mac)

わかる! パチンコ プレイヤーズ マニュアル

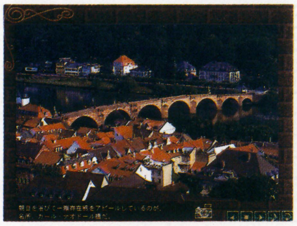
11/28 ■日本コロムビア ■教養 ■4,800円 ■CD-ROM

パチンコ台の攻略ではなく，パチンコそのものの基礎知識を収録したパチンコ入門ソフト。玉の借りかたや基本的な遊びかた，店の裏側やデータロボの活用法など，“初歩の初歩”から解説する。

Win95 Mac

世界の車窓から[VIII] ドイツ編～メルヘン街道とドイツ鉄道の旅

11/28 ■富士通 ■エンターテインメント ■6,600円 ■CD-ROM(2枚組)



世界各国の鉄道と沿線の風景を紹介する，同名シリーズの第8弾。いまも現役の蒸気機関車からドイツ版新幹線のICEまで，8つの路線を紹介。グリム童話の舞台となったメルヘン街道の古城をめぐる。

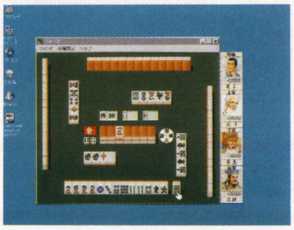
Win95

キーボード プレイヤー

11/28 ■インタープログ ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

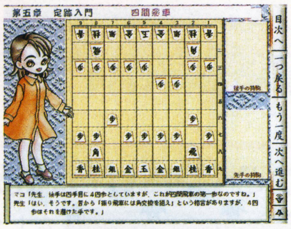
[海外から移植] シューティング・ゲームをとおして，ブラインド・タッチと基礎英語が学習できるソフト。問題の読み上げには，声優の三石琴乃とNHK英会話講師のキンバリー・フォーサイスを起用。

Win95
ハイパー家計簿 ファミリーパック'98
11/28 ■ボーステック ■オムニバス ■8,800円 ■CD-ROM(8枚組)



ボーステックが発売したパソコン用ソフト8本をまとめた特別パック。『ハイパー家計簿2』のほか，『ポストdeカード』『ぷよぷよ』『麻雀天龍』『コンピュータで探検ごっこ①〜④』を収録。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)
マンガでおぼえる将棋の先生 初級編
11/28 ■ゼロ ■将棋 ■5,800円 ■CD-ROM

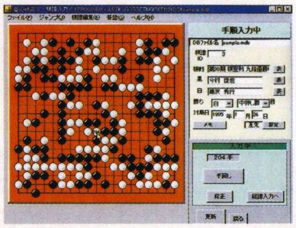


将棋の基礎から応用までを学べる教則ソフト・シリーズの第2弾。将棋の用語解説や格言にはじまり，初歩の定跡などをマンガで解説してくれる。ほか，詰め将棋問題を50問収録。

Win3.1/95
デジタルトミカ別売りパーツ 車両①緊急車両
11/下 ■トミー ■データ集 ■2,000円 ■CD-ROM

パソコン上にトミカ・ワールドを作り出す『デジタルトミカ』の追加ミニカー集。パトカーや救急車，はしご車，レッカー車など，緊急車両5種を収録。『デジタルトミカ』本体ソフトが必要。

Win95
碁の研究II
11/14 ■日本囲碁ソフト ■囲碁 ■14,800円 ■CD-ROM

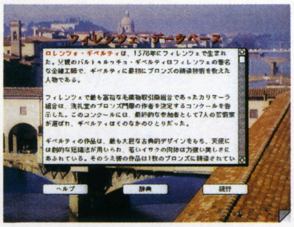


雑誌などに掲載されている棋譜を入力してデータベース化できるソフト。変化図の比較と分岐の研究が可能なほか，定石や布石パターンの自動検索もできる。監修は関西棋院の牛窪義高九段。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)
ファン・ゴッホ日本語版
11/下 ■新進商会 ■データベース ■9,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 後期印象派を代表するオランダの画家，ゴッホのデータ集。絵画500点と，残された手紙27通を収録。ゆかりの地の映像とあわせて，ゴッホの人物像に触れることができる。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)
フィレンツェ日本語版
11/下 ■新進商会 ■データベース ■9,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] ミケランジェロ，ダ・ヴィンチなど，ルネサンスを代表する芸術家たちが集った15世紀のフィレンツェを探訪するデータ集。500点以上の絵画をはじめ，彫刻や建築物などを収録。

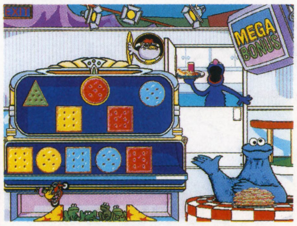
ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)
スタンリーのえほんのおうち
11/下 ■システムソフト ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 絵本を作ることで，子どもの表現力・伝達能力を養うことが狙いの教育ソフト。用意された背景やイラストを組み合わせ，文章で物語を作成する。セリフの音声出力や動画再生も可能。

Win3.1/95 日本語マニュアル付英語版
SESAME STREET: ELMO'S PRESCHOOL
11/21 ■クリエイティブ・ワンダーズ ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

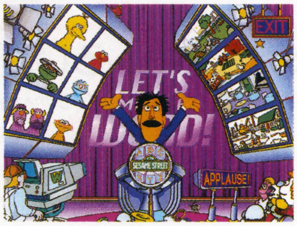
日本でもおなじみの教育番組「セサミ・ストリート」のキャラクターとともに学ぶエデュテインメント・シリーズの1作。数，色，音，ABCなど，小学校入学前の段階の基本的な能力を養う。

Win3.1/95 日本語マニュアル付英語版
SESAME STREET: GET SET TO LEARN!
11/21 ■クリエイティブ・ワンダーズ ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM



「セサミ・ストリート」のキャラによる教育ソフト・シリーズの1作。オスカーやクッキーモンスターなど，おなじみのキャラと6種類のゲームを楽しみながら，加減算や比較など算数の基礎が学習できる。

Win3.1/95 日本語マニュアル付英語版
SESAME STREET: LET'S MAKE A WORD!
11/21 ■クリエイティブ・ワンダーズ ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

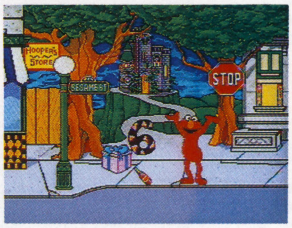


アメリカの人気教育番組「セサミ・ストリート」をテーマにした教育ソフト。6種類の言葉遊びゲームをつうじて，300以上の英単語が学習できる。スペイン語を学べるゲームもあり。

Win3.1/95 日本語マニュアル付英語版
SESAME STREET: LETTERS
11/21 ■クリエイティブ・ワンダーズ ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

ビッグバードやクッキーモンスターなど，日本でも人気のキャラが登場する同名番組の教育ソフト。アルファベットの学習をテーマにした4種類のミニゲームで，英語の発音などを身につけられる。

Win3.1/95 日本語マニュアル付英語版
SESAME STREET: NUMBERS
11/21 ■クリエイティブ・ワンダーズ ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM



「セサミ・ストリート」の世界で，数について勉強するソフト。ミニゲームを楽しみながら，数の数えかたや加減算が学べる。音声はすべて本場の英語なので，ヒアリングの学習も可能。

コンビニ販売専用

パッケぴょん
■富士通パレックス ■オムニバス ■1,280円 ■CD-ROM ■Win95&Mac

お菓子のパッケージを使ったミニゲーム集。「パッケージを探せ」ほか全5ゲームが楽しめる。セーバーや壁紙集も収録。

A-10タンクキラーII サイレントサンダー〜コロンビアミッション
■日本IBM ■フライトSLG ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95

実在の戦闘機を操縦できるフライト・シミュレータ。コロンビアでの指令遂行をめざす。描画はすべて3Dポリゴンを使用。

デイトナUSAエボリューションとくとくパック
■日本IBM ■レーシング ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95

アーケードで人気を集めたレーシング・ゲームを移植。難易度が異なる3コースが用意されている。選べる車種は8種。

信長の野望リターンズ〜期間限定発売
■富士通パレックス ■SLG ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95

現在もつづいている名作SLGシリーズの第1作をリメイク。シンプルなシステムはそのままに，ビジュアルを一新した。

必殺ぷちパチンコ
■CDウェーブ ■パチンコ ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95

なつかしの名機「アレジン」をデスクトップ上に再現。インターネットを使った大会も開催される（賞品あり）。

フォーチュンファンタジー
■CDウェーブ ■占い ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95

占星術を使って運勢を占ってくれるソフト。1日の運勢のほか，月ごと，年ごとの占いもできる。監修はマーク矢崎。

※すべて12月5日発売

ニンテンドウ64

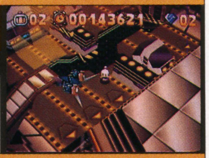
NINTENDO64

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

ほとんどのタイトルが順位を下げるなか，『爆ボンバーマン』＆『実況ワールドサッカー3』の1位，2位は変わらず。3位には初登場の『ぷよぷよSUN64』が食いこんだ。ロングラン・ヒットとなるか？

1 爆ボンバーマン

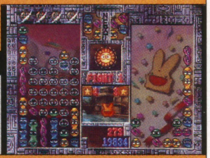


前1位
●ハドソン
●アクション
●6,980円

2 実況ワールドサッカー3

前2位
●コナミ
●サッカー
●7,500円

3 ぷよぷよSUN64



初登場
●コンパイル
●アクションパズル
●6,800円

4 Jリーグイレブンビート1997

初登場
●ハドソン
●サッカー
●6,980円

5 がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり

前3位
●コナミ
●アクション
●8,900円

6 スーパーマリオ64(振動パック対応版)
前5位
●任天堂
●3Dアクション
●6,800円

7 ゴールデンアイ007
前4位
●任天堂
●3Dアクション
●6,800円

8 マリオカート64
↑前9位
●任天堂
●レーシング
●9,800円

9 スターフォックス64
前6位
●任天堂
●3Dシューティング
●8,700円

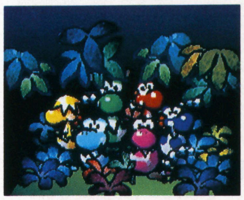
10 スター・ウォーズ～帝国の影
前8位
●任天堂
●3Dシューティング
●7,800円

ほのぼの～ 絵本のなかでくり広げられるヨッシーの大冒険！

任天堂の看板キャラとして，すっかり定着したヨッシーだが，N64での初主演作『ヨッシーストーリー』が今月登場するぞ。

冒険の舞台となるのは，ベビークッパの魔法で1冊の絵本にされてしまったヨッシーの島。プレイヤーは3Dスティックで6匹のちびヨッシーたちをあやつり，打倒クッパ軍団をめざすのだ。

各ステージにはバナナやリンゴといったフルーツが点在しており，それぞれ好みのフルーツを食べさせることで，ちびヨッシーをパワーアップさせるという要素も盛り込まれているぞ。　（八巻将之）



◀オープニング・デモの1カット。ちびヨッシーたちの冒険がはじまる

ヨッシーストーリー
■任天堂　■アクション
■6,800円　■12月21日発売予定

多彩なステージを冒険しよう！

▲基本は横スクロール型の2Dアクション。振動パックにも対応している

◀▲溶岩ステージで大口を開けているのは敵キャラのウンババ。上はジャングル・ステージだ。イラスト・タッチの背景が，ほのぼのしていて楽しい

伸び～る 見ているだけでおもしろい新感覚アクション！

カメレオンが主人公という，ちょっと変わった設定の『カメレオン・ツイスト』。最大の特徴は，伸縮自在の舌を使って行なうアクションだ。敵を串刺しにしたり，クイに引っかけて高速で移動したりと，その用途は豊富。舌は3Dスティックで操作するのだ。

BATTLEモードでは，最大4人での対戦が可能。地形が異なる8ステージが選択でき，ステージから相手を落とせば勝ちになるサバイバルマッチと，一定時間内でステージからの落下時間が1番みじかい人が勝ちになるタイムトライアルの2種類のルールが楽しめるぞ。

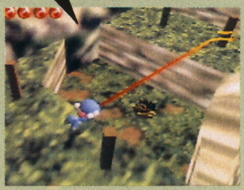
◀頭を使わなければ進めない場面も。パズル的要素も含まれている

カメレオン・ツイスト
■日本システムサプライ　■アクション
■6,980円　■12月12日発売予定

舌アクションをマスターせよ！

舌を使った基本攻撃は，敵をからめ取って，それを吐き出してぶつけるという方法。これ以外にも，さまざまなテクニックが使えるのだ。とくに自分が移動するタイプは，うまく使わないと突破できない場面もあるので，確実にマスターしよう。

クイック移動



▲クイに舌を引っかけ，その地点まで高速移動する

田楽アタック

▲攻撃用テクニック。直線上にいる複数の敵を1度に倒せるぞ

クイック舌回転

▲クイを支点に一回転する。敵に攻撃すれば回転アタックに

今月の新作

前人気では『ヨッシーストーリー』が頭ひとつリードといったカンジだが，N64では数少ない対戦格闘の『デュアルヒーローズ』，独自要素を満載したレーシング『エアロゲイジ』，言わずと知れた大ヒット商品『たまごっち』など，注目作品は多い。わりとオススメなのが『カメレオン・ツイスト』。舌を使ったアクションが独特で，やり込むほどにおもしろさが見えてくる作品だ。

トップギア・ラリー

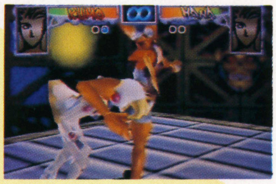
12/5
■ケムコ ■レーシング
■6,980円 ■64メガ・カートリッジ
■バックアップ機能つき

好みのマシンをセッティングし，悪路を走破する本格ラリー・レーシング。レース中は随時天候が変化する。ペイント機能を使ってマシンを自由にカラーリングすることも可能。振動パック対応。

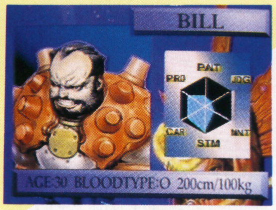
デュアルヒーローズ

12/5
■ハドソン ■対戦格闘
■6,980円 ■96メガ・カートリッジ
■コントローラーパック8ページ使用

8人のヒーローが仮想世界で激闘をくり広げる対戦格闘。ゲーム内にはプレイヤー以外にもヒーローをあやつる疑似プレイヤーが設定されており，彼らと闘う形式で物語が進行する。



▶3Dスティックを使用することで，フィールド内を自由に移動できる



◀ヒーローたちのリアルな動きは，モーションキャプチャー技術によるもの

スノボキッズ

12/12
■アトラス ■スノーボード
■6,800円 ■64メガ・カートリッジ
■コントローラーパック121ページ使用

雪原，草原，砂漠といった多彩なコースをスノーボードで走破する3Dレーシング。コース上にはさまざまな武器やアイテムが用意されており，それらでライバルを妨害しつつ，ゴールをめざす。

カメレオン・ツイスト

12/12
■日本システムサプライ ■アクション
■6,980円 ■96メガ・カートリッジ
■バックアップ機能なし

カメレオンの主人公が活躍する痛快アクション。伸縮自在の舌をステージ上のクイに引っかけて移動したり，敵キャラをからめ取ってべつの敵にぶつけたりと，独特のゲーム・システムがウリ。

ハイパーオリンピック イン ナガノ64

12/18
■コナミ ■アクション
■6,800円(予価) ■96メガ・カートリッジ
■コントローラーパック32ページ使用

長野冬季五輪を舞台にした同名シリーズ最新作。収録されているのはアルペンスキー，スノーボードほかの計12種目。選手のグラフィックはポリゴンで作成されており，リアルな動きを堪能できる。

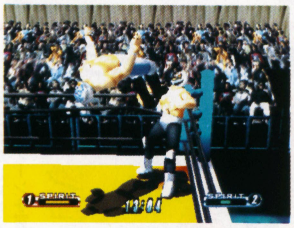
ヘクセン

12/18
■ゲームバンク ■3Dアクション
■6,800円(予価) ■64メガ・カートリッジ
■コントローラーパック90ページ使用

［海外から移植］海外で好評を博した同名タイトルがN64に登場。プレイヤーは戦士，僧侶，魔法使いのなかからひとりを選択し，数々のワナが仕掛けられたコラックスの要塞を攻略していく。

バーチャル・プロレスリング64

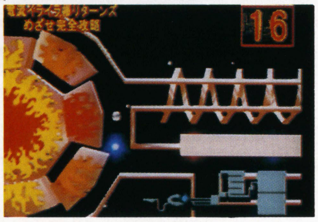
12/19
■アスミック ■プロレス
■6,800円 ■128メガ・カートリッジ
■バックアップ機能つき



シューティング系やルチャ系など，あらゆるタイプのレスラーが登場する本格プロレス・ゲーム。ベースとなるPS版からレスラー数&技数が大幅に増加，4人までの同時対戦プレイも可能になった。

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒

12/19
■ハドソン ■アクション
■5,980円 ■64メガ・カートリッジ
■バックアップ機能つき



テレビで人気の同名アトラクションをゲーム化。電流の通った棒を3Dスティックで操作し，さまざまな障害物が待ち受けるコース内をワクに触れないように通過させていく。振動パック対応。

遥かなるオーガスタ MASTERS'98

12/19
■T&Eソフト ■ゴルフ
■7,980円 ■128メガ・カートリッジ
■コントローラーパック34ページ使用

同名シリーズ最新作。テレビ中継さながらのカメラワーク，クラブの材質選択，微妙なショットの打ちわけなど，細部がさらに強化されている。プレイ中には実音声による実況解説つき。

エアロゲイジ

12/19
■アスキー ■レーシング
■7,800円(予価) ■64メガ・カートリッジ
■バックアップ機能つき

ポリゴン使用の3Dレーシング。コースによっては側面や天井を走行できたり，障害物がなければ飛行も可能という従来のレーシングにはない機能がウリ。ふたりまでの同時対戦プレイも楽しめる。

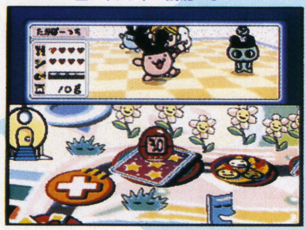
ヨッシーストーリー

12/21
■任天堂 ■アクション
■6,800円 ■128メガ・カートリッジ
■バックアップ機能つき

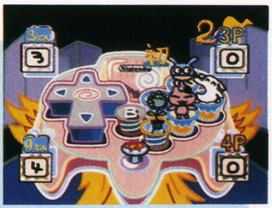
絵本のなかに閉じこめられてしまった島をもとにもどすため，6匹のちびヨッシーたちが活躍する2Dアクション。行く手には海中，山，城といった多彩なステージが待ち受ける。振動パックに対応。

64で発見!!たまごっち ～みんなでたまごっちワールド

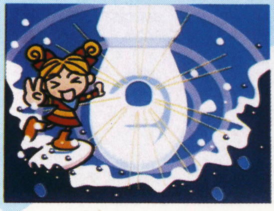
12/中
■バンダイ ■ボードゲーム
■6,800円(予価) ■96メガ・カートリッジ
■バックアップ機能つき



大人気の「たまごっち」をボードゲーム化。たまごっちを育てる本筋以外に，多彩なミニゲームや，カードを使用した駆け引きの要素などが盛りこまれている。最大4人までの対戦プレイが可能。



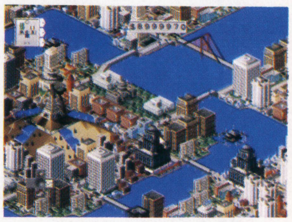
▶自分のたまごっちをいち早く「熟たまごっち」まで育て上げることが目的



◀登場するたまごっちは50種以上。デモシーンのノリも独特です

シムシティ2000

12月
■イマジニア ■SLG
■6,800円 ■96メガ・カートリッジ
■コントローラーパック123ページ使用



［海外から移植］パソコンの同名人気タイトルを移植。基本的なゲーム・システムはそのままに，CGムービーや恋愛シミュレーション風のイベントなどのオリジナル要素を多数追加している。

セガサターン

SEGASATURN

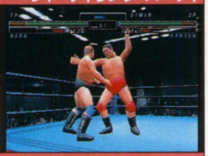
HOT 10

今月の売れ筋ソフト

売り切れ店が続出となった『デッド オア アライブ』が堂々の第1位に。集計期間がみじかかった『全日本プロレス』も2位と健闘を見せている。カード集めが楽しい『カルドセプト』は10位にランクイン。

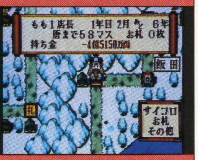
1 デッド オア アライブ
初登場
●テクモ
●対戦格闘
●5,800円

2 全日本プロレス ～フィーチャリング・バーチャ
初登場
●セガ
●プロレス
●5,800円

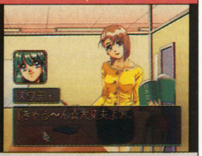


3 スーパーロボット大戦F
前1位
●バンプレスト
●SLG+RPG
●6,800円

4 桃太郎道中記
↑前5位
●ハドソン
●ボードゲーム
●6,980円



5 きゃんきゃんバニーエクストラ
初登場
●キッド
●AVG
●6,800円



6 グレイテストナイン'97 メークミラクル
↑前7位
●セガ
●野球
●5,800円

7 サムライスピリッツ天草降臨
初登場
●SNK
●対戦格闘
●5,800円／7,800円（拡張RAMカートリッジ同梱版）

8 新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ
前3位
●セガ
●データベース
●4,800円

9 ストリートファイターコレクション
前4位
●カプコン
●対戦格闘
●5,800円

10 カルドセプト
初登場
●大宮ソフト
●ボードゲーム
●5,800円

2Dor3D サターン期待の大作RPGがついに発売！

誰もが持っている冒険へのあこがれ。そんな冒険心を満たしてくれるRPGが『グランディア』だ。

このゲームでは，さまざまな新アイデアが採用されている。まずは2Dと3Dを併用したグラフィック。『グランディア』では，フィールドをポリゴンで，キャラクターを2Dアニメーションで表示しており，立体感とディテールのこまかさを共存させているのだ。

もうひとつのウリがリアルタイム制を採用したバトル。キャラの攻撃順序や位置関係，呪文の詠唱時間などが戦況に大きく影響するため，非常に戦略的な戦闘が楽しめるのだ。ほかにもさまざまな要素が詰め込まれており，バトルだけでも十分に楽しめる内容になっているぞ。　（渡辺和歳）

グランディア
■ゲーム アーツ　■RPG
■7,800円　■12月18日発売予定

未知の世界へ少年は旅立つ

◀こんなハデな仕掛けが盛りだくさん！

▶バトルは敵味方が入り乱れての大混戦

◀▲移動画面。重要なセリフは音声でしゃべってくれるぞ

これは買うしか 本体を買って，新作ソフトの体験版をもらおう

恒例となりつつあるセガサターンの年末年始キャンペーンが，今年も展開される。期間中にサターン本体を購入すると，新作ゲームの体験版CD-ROM3枚が収められた「お楽しみ3シロ！DISC」がプレゼントされるのだ。収録されているタイトルは，年末年始に発売が予定されている話題作ばかり。3枚のCD-ROMはLPサイズなみの特別製ジャケットに入っているので，セガ・コレクターも要チェックの一品だ。

キャンペーン期間は11月25日から'98年1月31日までだが，体験版がなくなりしだい終了するので，手に入れたいという人は，いますぐお店へ急ごう！

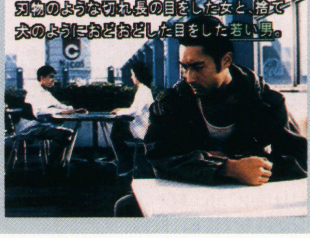
◀これがLPサイズの特別ジャケット。サターンを買うならこの年末だ！

DISCに収録されるのはこの3タイトル

シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神
■セガ　■12月11日発売予定

ソニックR
■セガ　■発売中

街
■チュンソフト　■98年1月22日発売予定



今月の新作

今月はセガから期待の2タイトルが発売される。メガドライブの傑作シミュレーションRPGの続編『シャイニング・フォースIII』と，バラエティに富んだコースをソニックたちが駆けまわる『ソニックR』だ。ゲーム アーツからは，オリジナルの大作RPG『グランディア』が満を持して登場。美少女ゲームファンは『ユナ3』『YU-NO』『放課後恋愛クラブ』あたりが気になるところ？

コットン2

12／4
■サクセス ■シューティング
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM7ブロック使用

［アーケードから移植］コミカル・シューティング『コットン2』を移植。敵などをつかんで投げられる「キャッチ」や，コマンドで特殊攻撃ができる「コマンドショット」といった要素がある。

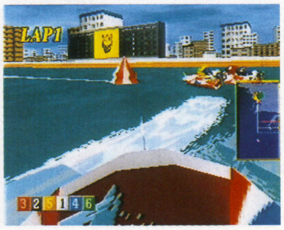
ソニックR

12／4
■セガ ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM6ブロック使用

『ソニック』のキャラクターたちが疾走するコミカルなレースゲーム。多数の分岐があるコースを，各キャラが特殊能力を活用しながら走りまわる。風船割りや鬼ごっこといったモードも用意。

バーチャル競艇2

12／4
■日本物産 ■競艇SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM45ブロック使用



駆け出しの競艇選手となり，SG7大タイトル制覇をめざすSLG。グラフィックはすべてポリゴンで描かれており，リアルな競艇レースを体験できる。画面を上下2分割しての対戦プレイが可能。

銀河お嬢様伝説ユナ3 〜ライトニング・エンジェル

12／4
■ハドソン ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM対応

美少女デジタルコミックの代表作『ユナ』シリーズの第3作。新たに戦術SLGの要素が盛り込まれた。明貴美加に加えて，ことぶきつかさや伊東岳彦がキャラ・デザインに参加している。

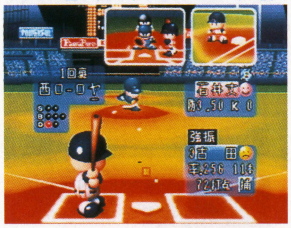
HOP STEP あいどる★

12／4
■メディアエンターテイメント ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM77ブロック使用

マネージャー兼プロデューサーとなって，少年アイドルを育てる育成SLG。街でスカウトした少年たちのスケジュールを組んでレッスンや仕事をさせ，アイドル界のトップをめざしていく。

実況パワフルプロ野球S

12／4
■コナミ ■野球
■5,800円（予価） ■CD-ROM
■バックアップRAM456ブロック使用



リアルタイムの音声実況と手軽な操作性が好評の『パワプロ』シリーズ最新版。他機種版で好評だったサクセス・モードも収録しており，オリジナル選手だけでチーム構成することもできる。

プラドルDISC Vol.9 永松恵子

12／4
■Sada Soft ■写真集
■3,000円 ■CD-ROM
■バックアップ機能なし

アイドルの写真を収めたデジタル・フォト集『プラドルDISC』の第9弾。永松恵子本人の写真だけでなく，プラドルDISCのメイキング映像や本人が撮影した作品なども収録されている。

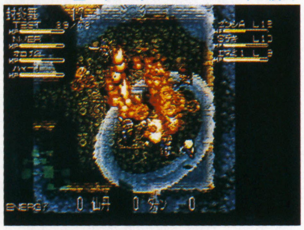
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO

12／4
■エルフ ■AVG
■7,800円 ■CD-ROM（3枚組）
■バックアップRAM対応

［パソコンから移植］死んだはずの父親から届いた手紙の謎を解くアドベンチャー。アイコン選択によってゲームが進行していく。ストーリーの分岐をビジュアル的に表示するシステムが特徴。

仙窟活龍大戦カオスシード

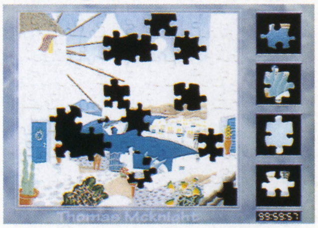
12／25
■ネバーランドカンパニー ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM107ブロック使用



［スーパーファミコンから移植］仙窟と呼ばれるダンジョンを創り，大地をよみがえらせていくSLG。サターン版では，シナリオやキャラボイスの追加，エフェクトのグレード・アップなどが施された。

デジグ・マックナイト 〜アートコレクション

12／4
■増田屋コーポレーション ■パズル
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM32ブロック使用



風景画を中心に活躍しているトーマス・マックナイトの作品を使ったデジタル・ジグソーパズル。完成後は自由に鑑賞できる。マックナイト本人へのインタビュー・ムービーも付属。

デジグ・ラッセン〜アートコレクション

12／4
■増田屋コーポレーション ■パズル
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM32ブロック使用

世界中で人気の海洋画家，クリスチャン・ラッセンの作品をデジタル・ジグソーにしたソフト。各ジグソーパズルで流れるオリジナルBGMは，パズルの完成度にあわせてオーケストラ化していく。

エネミー・ゼロ（サタコレ）

12／11
■ワープ ■AVG
■2,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM34ブロック使用

音がポイントとなるAVGが低価格のサタコレで再登場。通常モードよりも敵の数が少なくて銃のチャージ量が多く，セーブ回数の制限もないスペシャル・イージー・モードが追加されている。

シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神

12／11
■セガ ■SLG+RPG
■4,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM対応

2国間の戦争を描いた全3部構成のシミュレーションRPG第1弾。フィールドはリアルタイム・ポリゴンで描画される。それぞれのシナリオ展開がたがいに影響しあうシステムを採用している。

アルカナ・ストライクス

12／11
■タカラ ■RPG
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM77ブロック使用

敵との戦闘にカードバトルをもちいたRPG。カードは総数300種類で，カスタマイズによりオリジナル・カードを作ることもできる。デザインには多数の有名イラストレーターなどが参加。

大江戸ルネッサンス

12／11
■パック・イン・ソフト ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM145ブロック使用

［パソコンから移植］徳川幕府の筆頭老中となり，傾きかけた財政を立てなおすことが目的。展開によっては江戸の町に近代的なビルが出現するなど，架空の江戸時代を作り上げることもできる。

サターンボンバーマンファイト!!

12/11 ■ハドソン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM ■バックアップRAM対応

対戦型ゲームの名作『ボンバーマン』が，立体フィールドになって登場。ゲームモードはバトル，ストーリー，サバイバルの3つを用意。爆弾積み上げや空中爆発などの新アクションが可能に。

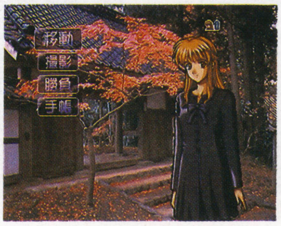
悠久の小箱 オフィシャルコレクション

12/11 ■メディアワークス ■エンターテインメント ■2,980円 ■CD-ROM ■バックアップ機能なし

『悠久幻想曲』や，その続編のグラフィックを集めたファン・ディスク。オープニング・アニメ，ムービー，原画，未使用ボイス，カルトクイズなどが収録されている。初回生産のみの限定発売。

美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語Special

12/11 ■F・O・G ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM ■バックアップRAM243ブロック使用



［プレイステーションから移植］旅先で出会った女の子の写真を撮影するAVG。プレイヤーの行動や花札勝負の結果で撮影内容が変化する。移植に際してグラフィックの追加・修正が行なわれた。

プラドルDISC Vol.10 真崎麻衣

12/11 ■Sada Soft ■写真集 ■3,000円 ■CD-ROM ■バックアップ機能なし

『プラドルDISC』の第10弾は真崎麻衣。さまざまな衣装で撮影されたロケ地での写真300点あまりを収録。ほか，仕事からプライベートまでの100の質問を収めたムービーなどが見られる。

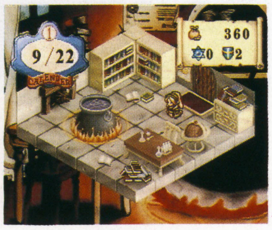
マリア～君たちが生まれた理由(わけ)

12/11 ■アクセラ ■AVG ■6,800円（予価） ■CD-ROM ■バックアップRAM1ブロック使用

ストーリーが10数話に区切られている連続ドラマ風のサスペンスAVG。多重人格者・筒井マリアの人格を統合するのが目的。CGによる表情の表現や物語の起伏など，演出面に力が入っている。

マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士

12/11 ■イマディオ ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM ■バックアップRAM79ブロック使用



［プレイステーションから移植］さまざまな依頼をこなしながら知識や素材を増やし，多くの材料を調合して目的のアイテムを作っていくSLG。新しく数種類のイベントが追加された。

究極タイガーII PLUS

12/18 ■ナグザット ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM ■バックアップRAM17ブロック使用

［アーケードから移植］本格派縦スクロール・シューティングがパワーアップして登場。サターン・モード，アーケード・モードのほか，敵配置を変えたうえに7面追加したアレンジ・モードを用意。

R?MJ(エムジェイ) THE MYSTERY HOSPITAL

12/18 ■バンダイ ■AVG ■6,800円（予価） ■CD-ROM ■バックアップRAM2ブロック使用

［プレイステーションから移植］ウィルスが充満する病院からの脱出を試みる，ムービー形式のホラーAVG。仲間の会話に応えることで，くわしい状況把握が可能となる「五感ボタン」などが特徴。

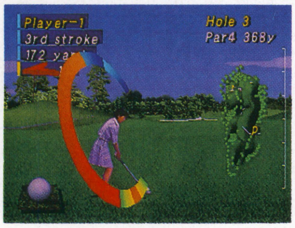
水滸伝～天導一〇八星

12/18 ■光栄 ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM ■パワーメモリー1610ブロック使用

［パソコンから移植］「水滸伝」を題材にしたSLGの第2弾。仲間を増やして戦闘をくり返しながら，要塞を発展させることが目的。サターン版だけのオリジナル・イベントを多数追加している。

ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部

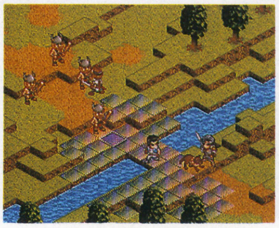
12/18 ■T&Eソフト ■ゴルフ ■6,800円 ■CD-ROM ■バックアップRAM204ブロック使用



ジュンクラシックカントリークラブとロペ倶楽部を完全再現したゴルフゲーム。全コースを網羅したコースガイドや，それぞれのクラブハウスや施設を紹介するゴルフ場ガイドも付属している。

ファーランドサーガ

12/18 ■TGL ■SLG+RPG ■6,800円 ■CD-ROM ■バックアップRAM38～114ブロック使用



［パソコンから移植］立体的なフィールドの採用により，高度な戦略が楽しめるシミュレーションRPG。戦乱に巻き込まれた少年の運命的な物語が展開する。キャラクター・ボイスには人気声優を起用。

ティンクルスタースプライツ

12/18 ■ADK ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM（2枚組） ■バックアップRAM8ブロック使用

［ネオジオから移植］撃った敵を対戦相手に送れる対戦型シューティング。処理落ちまで再現したアーケード・モードと，ボイスの追加などがなされたサターン・モードを用意。おまけディスクを同梱。

プラドルDISC Vol.11 廣瀬真弓

12/18 ■Sada Soft ■写真集 ■3,000円 ■CD-ROM ■バックアップ機能なし

廣瀬真弓の300点以上のデジタル・フォトが楽しめる写真集ソフト。「プライベートクイズ100」「あっち向いてホイ」といったミニゲームをクリアすると，ムービーを見ることができる。

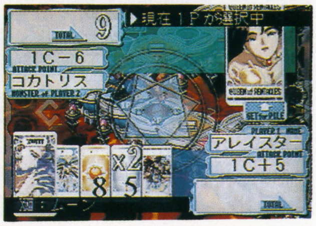
ZAP! スノーボーディング・トリックス'98

12/18 ■ポニーキャニオン ■スノーボード ■5,800円 ■CD-ROM ■バックアップRAM98ブロック使用

本格スノーボード・ゲームの第2弾。コースは前作の倍にあたる8コースが用意されている。レース後に得られる能力値を自由に振りわけることで，自分好みの能力を持ったキャラを作ることが可能。

テクストート・ルド～アルカナ戦記

12/18 ■バイ ■カードゲーム ■6,800円 ■CD-ROM ■バックアップRAM33ブロック使用



タロット・カードを題材にしたボードゲーム。ゴールをめざして，敵と戦いながらマップを進んでいく。カードの正逆に意味があったり，カードの組み合わせによって効果が変化するのが特徴。

■今月の「サターンコレクション」（12月11日発売／2,800円）……●テトリスS（BPS）●ソード&ソーサリー（マイクロキャビン）

ウルトラマン図鑑2

12／18
■講談社 ■データベース
■6,800円（予価） ■CD-ROM
■バックアップ機能なし

［パソコンから移植］特撮番組「帰ってきたウルトラマン」「ウルトラマンA」「ウルトラマンタロウ」の情報を網羅したデータベース。241体の怪獣データや名場面ムービーなどを収録している。

忍ペンまん丸

12／18
■エニックス ■アクション
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM1ブロック使用

人気マンガ「忍ペンまん丸」を題材にした3Dアクション。まん丸を操作し、おじゃまキャラをうまく避けながら各面をクリアしていく。音声にはアニメ版と同じ声優を起用している。

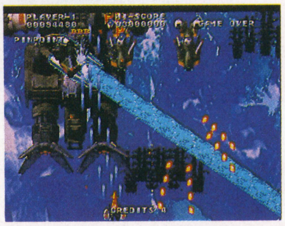
グランディア

12／18
■ゲーム アーツ ■RPG
■7,800円 ■CD-ROM（2枚組）
■バックアップRAM48～240ブロック使用

ポリゴンで描かれた3Dフィールドと2Dキャラを融合させたグラフィックが特徴の正統派ファンタジーRPG。戦闘シーンでは、キャラの位置や順番によって戦況が変わるなど、奥深い戦略が楽しめる。

蒼穹紅蓮隊 御徳用

12／18
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■シューティング ■2,800円 ■CD-ROM（2枚組）
■バックアップRAM対応



［アーケードから移植］敵を自動捕捉して攻撃するシステムが特徴的な『蒼穹紅蓮隊』の廉価版。特典として、これから発売される『バトルガレッガ』の1面をプレイできる体験版がついてくる。

拡張RAMカートリッジ専用

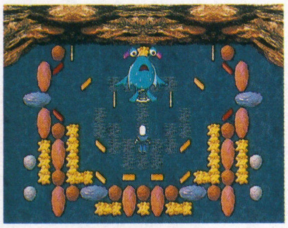
リアルバウト餓狼伝説スペシャル

12／23
■SNK ■対戦格闘
■5,800円／7,800円（お買得セット） ■CD-ROM
■バックアップRAM4ブロック使用

［ネオジオから移植］2ラインバトルやパワーゲージシステムが特徴の『餓狼伝説』シリーズ第6弾。ロードを短縮するデモカットや簡易セレクト，練習用のプラクティス・モードなどを搭載している。

反射でスパーク！

12／23
■ジーク ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM6ブロック使用



最大4人まで対戦可能な，パズル要素の強いアクション・ゲーム。ディスクを反射板ではね返して，壁や相手にぶつけて破壊していく。全10ステージを戦っていくひとり用モードもある。

デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書第二集

12／23
■アトラス ■データベース
■2,800円 ■CD-ROM
■バックアップ機能なし

『デビルサマナー ソウルハッカーズ』に登場した悪魔の高画質グラフィックやデータを収めたデータベース・ソフト。悪魔合体をシミュレートできるモードやBGMモードも収録している。

放課後恋愛クラブ～恋のエチュード

12／25
■キッド ■SLG
■6,300円／6,800（初回限定版） ■CD-ROM
■バックアップRAM25ブロック使用

［パソコンから移植］放課後のファミレスで女の子と会話をして，恋を愛に育てていく恋愛SLG。12人の女の子との会話やデートが楽しめる。アニメーションやイベント，ボイスなどが追加された。

ウィザーズハーモニー2

12／25
■アークシステムワークス ■SLG
■5,500円（初回限定版あり） ■CD-ROM
■バックアップRAM129ブロック使用

［プレイステーションから移植］問題サークル「ウィザーズアカデミー」を存続させることが目的の育成型SLG。魔法の知識や体力を養わせ，メンバー全員を定期試験にパスさせなければならない。

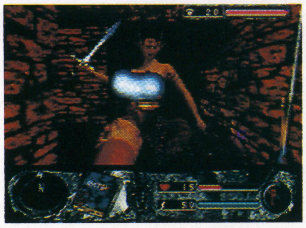
ジャングルパーク～サターン島

12／下
■BMGジャパン ■エンターテインメント
■4,800円／5,800円（スペシャルパッケージ） ■CD-ROM
■バックアップRAM対応

［パソコンから移植］主人公のSARUを操作して，島内を冒険しながらボーリングや野球盤などのさまざまなミニゲームに挑戦するバラエティ・ソフト。移植に際してセーブ機能が付加された。

ウィザードリィネメシス

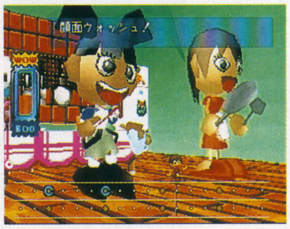
12月
■ショウエイシステム ■RPG
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM8ブロック使用



［海外から移植］ダンジョン型RPGの雄『ウィザードリィ』シリーズ最新作。これまでのスタイルを一新し，主人公が単独で冒険するアドベンチャーRPGになった。リアルタイム・バトルを初採用。

じゃんぐリズム

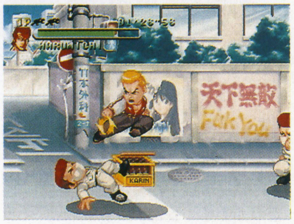
12月
■アルトロン ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM1ブロック使用



曲にあわせてタイミング良くボタンを押すことでキャラを踊らせるダンス・アクション。バックに流れる曲はラップ，テクノ，ソウルなどバラエティに富んでいる。2P対戦も可能。

クローズ ～THE BATTLE ACTION FOR SEGA SATURN

12／23
■アテナ ■格闘アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップ機能なし



同名マンガをゲーム化した横スクロール格闘アクション。複雑なコマンドを排除したり，ステージの最初に登録した必殺技コンボがLRボタンで発動するなど，簡単な操作系を採用している。

サウンドノベルツクール2

12月
■アスキー ■ツール
■5,800円（予価） ■CD-ROM
■本体RAM461／パワーメモリー1999ブロック使用

［プレイステーションから移植］テキスト型AVGであるサウンドノベルを自作できるツールソフト。グラフィックやサウンドの指定もできる。サンプル・ゲーム4本を収録。キーボードに対応。

プリズナー オブ アイス 邪神降臨

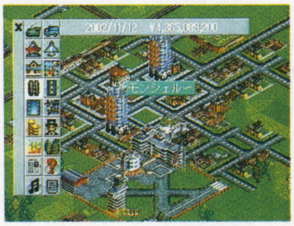
12月
■エクシングエンタテインメント ■AVG
■5,800円（予価） ■CD-ROM
■バックアップRAM461ブロック使用

［海外から移植］南極に眠る謎の生命体「プリズナー オブ アイス」をめぐる陰謀を描くホラーAVG。収得したアイテムや情報をもとに，謎を解いていく。行動選択に制限時間が決められている場面も。

前号追補タイトル

トランスポートタイクーン

11／20
■イマジニア ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■パワーメモリー1600ブロック使用



［海外から移植］陸・海・空の物流を支配する巨大企業を題材にした経営SLG。1930年からの100年間で，いかに業績を上げることができるかを競う。チュートリアル・モードも用意。

■光栄年末キャンペーン・プレミアムパック（ソフト＋攻略本のセット／11月20日発売）……●三國志Ⅴ（9,800円）●太閤立志伝Ⅱ（7,800円）●大航海時代Ⅱ（6,800円）●提督の決断Ⅲ（9,800円）●水滸伝～天命の誓い（5,800円）●三國志英傑伝（8,800円）●三國志孔明伝（7,800円）●アンジェリークSpecial（7,800円）

プレイステーション

PLAYSTATION

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

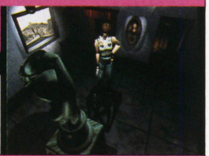
数々の変更点&付属のデータベース・ソフトの評価も高い『ファイナルファンタジーVIIインターナショナル』がトップ。既存のRPGやAVGとはちがう方向性を追求した意欲作『MOON』も好調。

1 ファイナルファンタジーVII インターナショナル
初登場
●スクウェア
●RPG
●6,800円

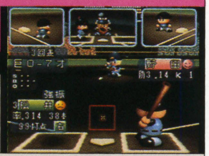
2 みんなのGOLF
↑前6位
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●ゴルフ
●4,800円

3 フロントミッションセカンド
前2位
●スクウェア
●SLG+RPG
●6,800円

4 バイオハザード ディレクターズカット
前3位
●カプコン
●AVG
●4,800円



5 実況パワフルプロ野球'97開幕版
前4位
●コナミ
●野球
●5,800円



6 ブレス オブ ファイアIII 前1位
●カプコン
●RPG
●5,800円

7 MOON 初登場
●アスキー
●RPG
●5,800円

8 モンスターファーム 前8位
●テクモ
●SLG
●5,800円

9 パチスロ完全攻略～クランキープロ 初登場
●日本シスコン
●パチスロ
●5,200円

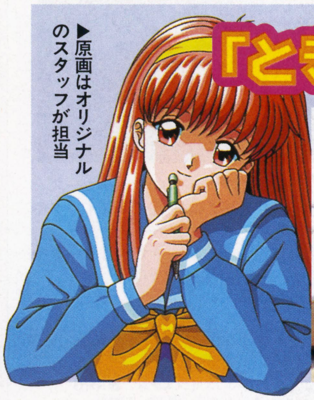
10 ダービースタリオン 前7位
●アスキー
●競馬SLG
●6,800円

恋のQ&A 憧れの『ときメモ』キャラとクイズで恋愛!?

今回発表された『ときめきの放課後』は，『ときめきメモリアル』シリーズの番外編的作品だ。女の子との恋愛を成就するという基本設定は本編と同じだが，クイズに答えることでストーリーが進行していくのが特徴。同じ趣味や共通の話題を持っていれば，女の子が思いを寄せてくれる……つまり，クイズが会話のかわりになっていて，その結果しだいで女の子と仲良くなれるかどうかが決まるわけだ。問題には女の子に答えてもらうこともできるけれど，そのぶん信頼度が落ちるかも……？

グラフィックは，すべて描き下ろしになっており，原画総数はじつに300枚以上。当然，新イベントも収録されているので，メモラーは要チェックだ。（曳地哲司）

ときめきの放課後 ～ねっ★クイズしよ♥
■コナミ ■クイズ
■価格未定 ■春頃発売予定



▶原画はオリジナルのスタッフが担当

◀相手の趣味をどれだけ理解しているかがポイント。勉強しなきゃ

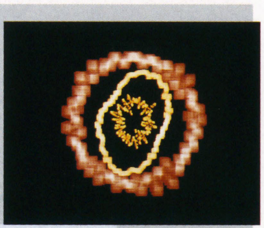
▲3年間のきらめき高校生活をクイズですごそう。なお画面は開発中のもの

イッパチ 新価格プレイステーション&新メモリーカードも

11月13日より，プレイステーション本体が新価格になっている。これまでよりも1,800円安い18,000円（税別）になったのだ。しかも音楽CDの再生時に，音にシンクロしたさまざまな画像が表示される「サウンドスコープ」機能が搭載された。これは，昨年発売のソフト『BABY UNIVERSE』を再構成＋増強したもので，画像の変化状況をメモリーカードに記録させることもできる。また，付属されているコントローラもアナログ入力&振動機能装備の「デュアルショック」になっているぞ。現在，本体購入先着100万名に体験版がプレゼントされるキャンペーンも実施中だ（11月中旬から『vol.1』，12月中旬から『vol.2』を配布）。

11月27日には冬季限定のメモリーカードも発売された。今回は，クリスマス・カラーを意識した赤・緑・白の3色を用意。価格は従来どおり2,000円（税別）となっている。3色とも，各40万枚の限定生産なので，早めに購入しておこう。

新型プレイステーション（SCPH-7000）
■サウンドスコープ機能搭載，アナログコントローラ「デュアルショック」標準装備
■標準価格：18,000円



音と映像がシンクロするのだ！

▲◀新機能のおかげで音楽を聞くのが楽しくなりそう。しかもデュアルショックつきとは，とてもお買得だ

冬季限定 メモリーカード3種

メモリーカード赤（SCPH－1192）
メモリーカード緑（SCPH－1193）
メモリーカード白（SCPH－1194）
■標準価格：各2,000円
■冬期のみの限定発売

今月の新作

年末だけあって，新作ソフトが大量に登場する今月。「コタツの中でじっくりプレイしたい」なんて人には『テイルズ オブ ディスティニー』『チョコボの不思議のダンジョン』『フロントミッションオルタナティヴ』『A5～A列車で行こう5』のようなRPGやSLGがオススメ。アクション系なら『ハイパーオリンピック イン ナガノ』『クラッシュ・バンディクー2』あたりが注目作だ。

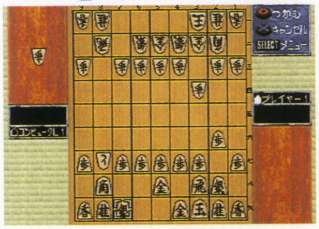
フロントミッションオルタナティヴ

12/4
■スクウェア ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

硬派なイメージで知られるSLG『フロントミッション』の外伝。既存シリーズとは異なり，戦闘にリアルタイム制を導入しているのが最大の特徴。正伝以前の年代を舞台にした物語が描かれる。

森田将棋

12/4
■セタ ■将棋
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



コンピュータ将棋プログラマーの第一人者，森田和郎によるシリーズ最新作。最新のアルゴリズムを搭載しており，初心者から上級者まで，それぞれの腕前にあわせた難易度で対局が楽しめる。

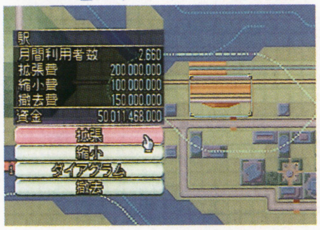
サイドバイサイドスペシャル

12/4
■タイトー ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

［アーケードから移植］アーケードで人気のレーシング『サイドバイサイド』と『2』をカップリング。峠を舞台とした10コースに加え，PSオリジナルの3コースが新たに収録された。ネジコン対応。

A5～A列車で行こう5

12/4
■アートディンク ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード7～15ブロック使用



［パソコンから移植］鉄道会社経営SLGを改良移植。前作『A.IV.evolution』から操作性が向上したほか，緯度による景観の変更，特殊建造物の新録，登場車種の見なおしなどがなされた。

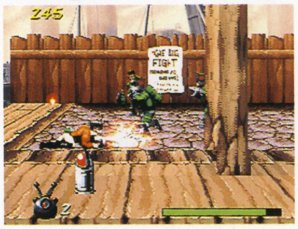
メルティランサーRe-inforce

12/4
■イマディオ ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

昨年発売された『メルティランサー』の続編。前作からシステムを一新して，新米ランサーとなったプレイヤーをほかのランサーたちが指導する形式を採用。戦術SLGの要素が強くなった。

エージェント・アームストロング ～秘密指令大作戦

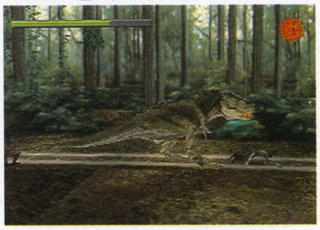
12/4
■ウイネット ■アクション
■4,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1～15ブロック使用



［海外から移植］有能なエージェント，アームストロングの活躍を描くアクション。ステージに奥行きの要素があるため，敵の攻撃を奥や手前に避けるなどのアクションができる。全30ステージを用意。

ロスト・ワールド ジュラシック・パーク

12/4
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■アクション ■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップ機能なし



［海外から移植］大ヒットを記録した同名映画を題材にしたアクション・ゲーム。ステージごとに異なる主人公を操作して，襲いくる恐竜たちと戦いながら，舞台となるイスラ・ソルナ島を探検する。

スペースアドベンチャー コブラ ザ サイコガンVol.1

12/4
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■コミック ■2,000円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

イラストや写真，動画，CGを使ってマンガを再現するインタラクティブコミック・シリーズ第1弾。作者の寺沢武一みずからがCGを駆使して再構成した「コブラ」の前編部分を収録している。

スペースアドベンチャー コブラ ザ サイコガンVol.2

12/4
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■コミック ■2,000円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

1ボタン操作でインタラクティブにマンガを楽しめるプレイステーション・コミック第2弾。作者・寺沢武一が描いたCGと音声によって再現した「コブラ」の後編を収録している。

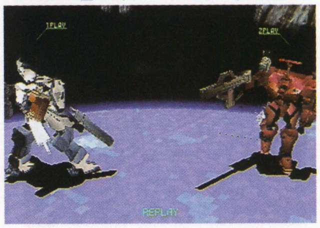
ダムダム・ストンプランド

12/4
■ソニー・ミュージックエンタテインメント
■アクション ■4,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

影踏み遊びを題材にしたアクション・ゲーム。フィールド上にいる敵の影を踏んで得点を競いあう。影を踏まれた者は体が巨大化し，しだいに踏まれやすくなるというペナルティが。

アーマードコア プロジェクトファンタズマ

12/4
■フロム・ソフトウェア ■3Dアクション
■4,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1～3ブロック使用



パーツを組み合わせて作ったロボットでミッションをクリアしていく『アーマードコア』のスペシャル・バージョン。新たにデザインされたパーツや，コンピュータ対戦モードが追加されている。

クリティカルブロウ

12/4
■バンプレスト ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

3Dフル・ポリゴンをもちいたオリジナル対戦格闘。スペシャルゲージによって威力が変化する多彩な必殺技が特徴となっている。キャラクターの音声には関智一，椎名へきる，森川智之らを起用。

ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」

12/4
■リバーヒルソフト ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

［パソコンから移植］ミントン警部となり，サーカスで起こった殺人事件を解決する推理型AVG。関係者への聞き込み調査の結果や，発見した証拠品をもとに真犯人をつきとめていく。

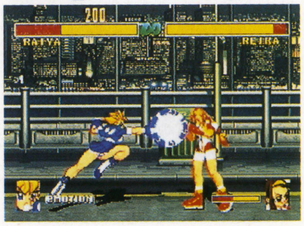
フォトジェニック

12/11
■サンソフト ■SLG
■5,800円／6,800円(限定版) ■CD-ROM
■メモリーカード3ブロック使用

［パソコンから移植］写真の被写体をさがす主人公と3人の女の子との恋愛SLG。彼女たちと1年間つきあい，コンテストに応募する作品を撮影する。限定版にはカレンダーとメッセージカードが同梱。

闘姫伝承～エンジェルアイズ

12/11
■テクモ ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



［アーケードから移植］全キャラクターが女の子の2D対戦格闘を移植。従来のモードのほかに，ストーリー・モードやトレーニング・モード，CGが閲覧できるグラフィック・ギャラリーを新収録。

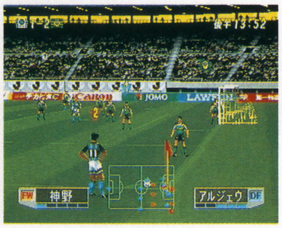
風のクロノア ~door to Phantomile

12/11
■ナムコ ■3Dアクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

幻想的なファントマイルの世界を舞台にクロノアが活躍するAVG風アクション。会話によって謎を解明するパペットDISP画面と，敵を倒しながら進んでいくアクション面で構成されている。

Jリーグ実況ウイニングイレブン3

12/11
■コナミ ■サッカー
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



Jリーグ選手が実名で登場する人気サッカー・シリーズ第3弾。ヴィッセル神戸が追加されたのをはじめ，新採用のスルーパスボタンを使ったトリッキーなプレイが可能になるなどの変更が。

維新の嵐

12/11
■光栄 ■SLG+RPG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用

［パソコンから移植］坂本竜馬や勝 海舟など，幕末の英傑たちの活躍を描いたSLG。カードによる説得で同志を増やしたり，武力を行使して敵対思想家を暗殺して，思想による日本統一をめざす。

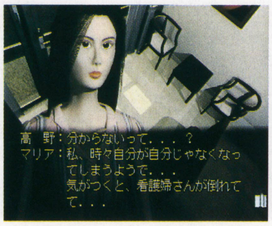
コンプリートサッカー オン・サイド

12/11
■Tears ■サッカー
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用

［海外から移植］昨年ヨーロッパで発売されて好評だったサッカー・ゲームを移植。登場チームはヨーロッパリーグに登録されている全77チーム。パス操作を1ボタンで行なえる簡単操作が特徴。

マリア～君たちが生まれた理由(わけ)

12/11
■アクセラ ■AVG
■6,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



両親の惨殺事件をきっかけに，多重人格者となってしまった筒井マリアを中心とした人間ドラマを描くAVG。プレイヤーは青年医師・高野 潤の立場で行動し，マリアの人格統合に挑む。

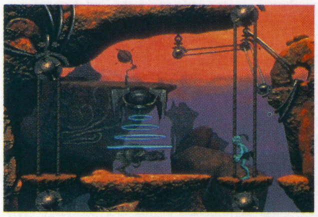
坂本竜馬・維新開国

12/11
■キッド ■SLG
■4,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード7ブロック使用

［パソコンから移植］歴史上の思想家の立場になり，幕末から明治維新までの動乱の時代を指導していくSLG。安政の大獄や池田屋事件など，史実にもとづいた歴史イベントも用意されている。

エイブ・ア・ゴーゴー

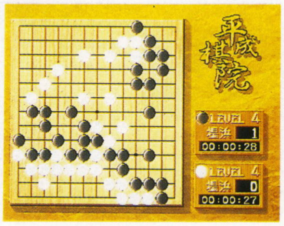
12/11
■ゲームバンク ■アクション
■5,500円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



スナック菓子にされている仲間を救うためにエイブが奮闘するアクション。ボタン操作によってキャラ同士が会話できたり，チャント（祈り）によって敵を倒すなど，斬新なシステムを満載。

対局囲碁 平成棋院

12/11
■ゲームバンク ■囲碁
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード3ブロック使用



Dr.ケン陳が開発した思考ルーチンを搭載，現在市販されている囲碁ソフトのなかで最強を誇る。初心者向けの基本指導モードには，囲碁界のアイドル・梅沢由香里によるナレーションが挿入される。

幻世虚構 精霊機動弾

12/11
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■ガン・シューティング ■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1～15ブロック使用

精霊パワーを撃ち出す聖銃となった姉妹が敵王国に戦いを挑むガン・シューティング。3種類の武器の使いわけをはじめ，コンボやボーナスといった独特のゲーム・システムが取り入れられている。

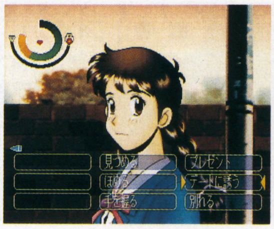
オレっ！トンバ

12/11
■ウーピーキャンプ ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

悪事を働く7匹の魔ブタに奪われた腕輪を取りもどすために，少年トンバが冒険するアクションRPG。かみつき攻撃や武器，アイテムを駆使してステージを進んでいく。多彩な仕掛けが特徴。

トゥルー・ラブストーリー ~Remember My Heart

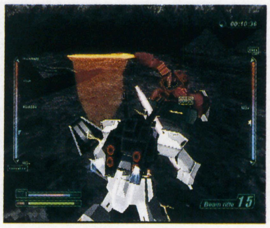
12/11
■アスキー ■SLG
■3,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用



ユーザーの意見を取り入れた，『トゥルー・ラブストーリー』の改良版。デートの種類や下校会話の内容が増えたほか，前作では実現しなかったキャラクターとのエンディングが追加されている。

機動戦士Zガンダム

12/11
■バンダイ ■3Dアクション
■7,800円(予価) ■CD-ROM(2枚組)
■メモリーカード1ブロック使用



「機動戦士Zガンダム」を3Dアクションとしてゲーム化。宇宙，地上，月面といったフィールドを舞台に，敵モビルスーツと1対1の戦闘をくり広げる。2台のPSを使った対戦プレイも可能。

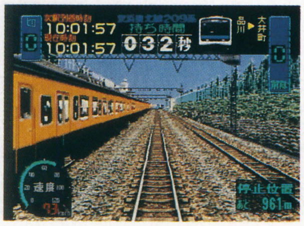
キングオブプロデューサー

12/11
■G,M,F ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

ゲームソフトの制作プロデューサーとなって，ソフト制作の運営管理を行なうSLG。スタッフ同士のつながりを表わす人脈システムなど，現実社会を忠実に再現した内容になっている。

電車でGO！

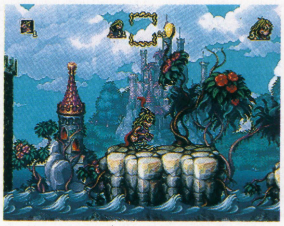
12/18
■タイトー ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



［アーケードから移植］規定区間内での電車運転を体験できるアーケード作品を移植。4路線の完全再現に加え，PSオリジナルの入門モードが加わった。専用マスコン型コントローラも同時発売。

ロマックス

12/18
■トミー ■アクション
■4,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



［海外から移植］人気パズル『レミングス』のキャラクターを使ったアクション。通常攻撃のスピンアタックをはじめ，アイテムによる魔法のヘルメット攻撃や6種のスキルを使って進んでいく。

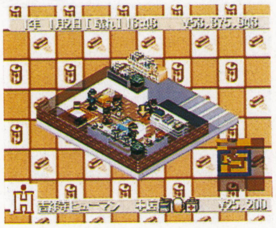
ボンバーマンワールド

12/18
■ハドソン ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード対応

長期の人気を誇るシリーズの最新作。爆風で敵を倒すという基本ルールはそのままに，新たに2層構造フィールドが採用されている。ストーリー，チャレンジ，対戦の3モードを用意。

ザ・コンビニ2〜全国チェーン展開だ！

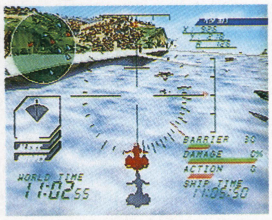
12/18
■ヒューマン ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード8〜10ブロック使用



コンビニエンスストアの経営をテーマにしたSLGの第2弾。グラフィックや操作性が見なおされ，よりプレイしやすくなった。コンビニ・マークの変更やアイテム収集といった要素も新収録。

蒼空の翼〜GOTHA WORLD

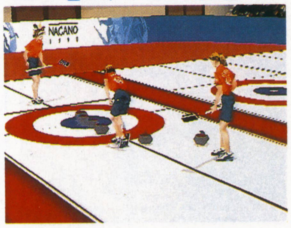
12/18
■マイクロネット ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



サターンで発売されている『GOTHA』シリーズの最新作。空を舞台にした船同士のドッグファイトSLGが楽しめる。戦闘は3D視点で展開，ヘックスなどを使わない独自システムが採用されている。

ハイパーオリンピック イン ナガノ

12/18
■コナミ ■アクション
■5,800円（予価） ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



1998年に開催される長野オリンピックをフィーチャーしたスポーツ・アクション。今大会から正式採用されるスノーボードやカーリングを含む全9種目を収録している。アナログコントローラ対応。

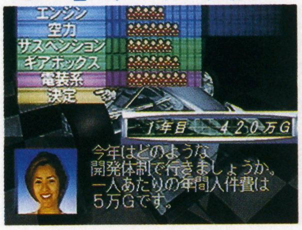
AI将棋2

12/18
■ゲームバンク ■将棋
■5,800円（予価） ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用

以前に発売された『AI将棋』の思考ルーチンに改良を加えた最新版。駒を自由に配置して対局する盤面編集機能や，任意の局面までもどす再生機能などは，初心者の学習にも活用できる。

チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX 1997年版

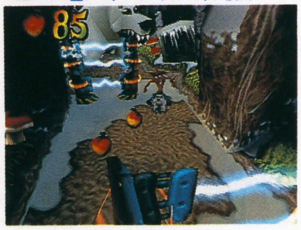
12/18
■ココナッツジャパンエンターテイメント
■レーシングSLG ■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用



F1チームの運営をテーマにしたレーシングSLGの'97年度最新版。ドライバー，チームともに最新のデータに更新されたほか，研究施設の建設要素や新パラメータ「気力」が追加されている。

クラッシュ・バンディクー2 〜コルテックスの逆襲！

12/18
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■アクション ■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



表情豊かなアクションで人気となった『クラッシュ・バンディクー』の続編。特徴的な手前スクロールを活かした演出や，新しくなったボーナス・チャレンジなど，各所がパワーアップされた。

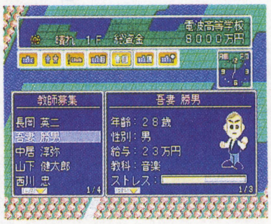
るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 〜十勇士陰謀

12/18
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■RPG ■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1〜15ブロック使用

週刊少年ジャンプに連載中のコミックをベースにしたオリジナル・ストーリーのRPG。主人公に少年・聖と少女・輝のどちらを選んだかによって物語の展開が変化する。3種類のミニゲームも収録。

学校をつくろう!!

12/18
■ビクターソフト ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード15ブロック使用



高等学校の経営・建設・育成を行なうSLG。プレイヤーは校長兼理事長の立場となり，優能な教師の確保や教育施設の充実をはかりつつ，優秀な生徒の育成と生徒数の増加をめざす。

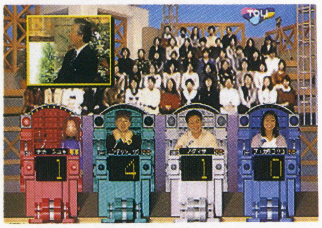
ZAP！ スノーボーディング・トリックス'98

12/18
■ポニーキャニオン ■スノーボード
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用

サターンで発売されたスノーボード・ゲーム『ZAP！』の第2弾。国内トップのプロ・スノーボーダー，丸山隼人と三澤勝男の監修により，コースやエア・トリックの挙動がリアルに再現されている。

パネルクイズ アタック25

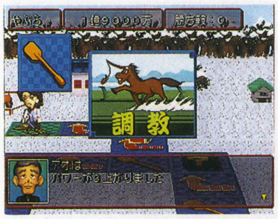
12/18
■富士通パソコンシステムズ ■クイズ
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用



［パソコンから移植］長寿クイズ番組をゲーム化。番組で使われた問題を含む約1,700問を収録している。ゲームモードは4種類で，マルチタップの使用により最大4人までの対戦が可能。

わくわくダービー

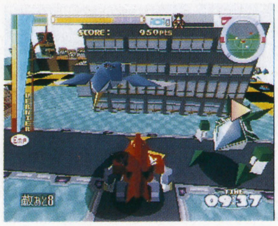
12/18
■ケイエスエス ■ボードゲーム
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



ボードゲームの進行システムを取り入れた競走馬育成SLG。成長，調教，カード，アクシデントといったマス目の指示にしたがいながら馬を育成し，全10戦のレースを行なって最終勝者を競う。

サイバーエッグバトルチャンピオン

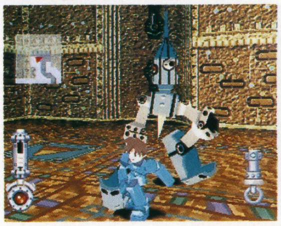
12/18
■バンダイ ■3Dアクション
■6,800円（予価） ■CD-ROM
■メモリーカード2〜4ブロック使用



ポリゴンで作られたコミカルなメカを操作して全35ステージをクリアしていく3Dアクション。パンチ力，耐久力などを自分好みにカスタマイズすることもできる。画面分割による2P対戦が可能。

ロックマンDASH

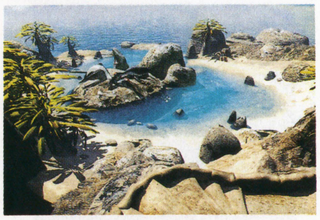
12/18
■カプコン ■3Dアクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード対応



同社の人気シリーズ『ロックマン』誕生10周年を記念して制作された3DアクションRPG。ディグアウターと呼ばれる冒険家の主人公，ロックが「大いなる遺産」を探して冒険をくり広げる。

リヴン〜ザ・シークエル・トゥ・ミスト

12/23
■エニックス ■AVG
■7,800円 ■CD-ROM（5枚組）
■メモリーカード1ブロック使用



［海外から移植］幻想的なCGと謎の奥深さで話題となった『ミスト』の続編。幽閉されたアトラスの妻キャサリンを救出するため，前作以上に広大な「リヴン」の世界を探索する。

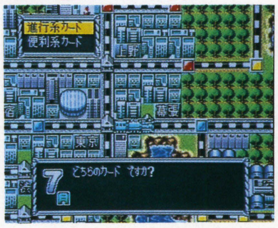
NOëL−La neige−

12/23
■パイオニアLDC ■SLG
■6,800円/8,800円（限定版） ■CD-ROM
■メモリーカード1〜4ブロック使用

女の子とのリアルタイムな会話を実現した『NOëL』の新作が登場。キャラクターを一新，純情可憐な3人が登場する。ほか，アニメーション枚数を倍増，会話量の増加などの改良がなされている。

桃太郎電鉄7

12/23
■ハドソン ■ボードゲーム
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード対応



日本全国を鉄道で旅する人気ボードゲーム『桃太郎電鉄』シリーズの第7弾が登場。カードが100種類へと増加したほか，妨害キャラ・ボンビーが最大4段階目まで変身するようになった。

■今月の「プレイステーション・ザ・ベスト」（12月25日発売／2,800円）……●ときめきメモリアル〜forever with you（コナミ）
■今月の「プレイステーション・ザ・ベスト for Family」（12月11日発売／2,800円）……●出たなツインビーヤッホー！デラックスパック（コナミ）

グランツーリスモ

12／23
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■レーシング ■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード対応

各メーカーの協力で，国内外あわせて100車種，146グレードのスポーツ・カーが登場するリアル志向のレーシング。レースで得た賞金を使って，新車の購入や車のチューンナップが可能。

必殺パチンコステーション2

12／23
■サンソフト ■パチンコ
■4,900円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

実機のデータを忠実に再現したパチンコSLGの第2弾。「CRモンスターハウス」「ナナシー」の人気機種2台を収録している。リーチ・パターンや大当りパターンを自由に設定する機能が追加された。

テイルズ オブ ディスティニー

12／23
■ナムコ ■RPG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1～3ブロック使用

スーファミ版『テイルズ オブ ファンタジア』の続編。前作で好評だったリアルタイム戦闘システムが改良され，よりアクション性&演出面が高まった。キャラ・デザインはいのまたむつみ。

チョコボの不思議なダンジョン

12／23
■スクウェア ■RPG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

『FF』シリーズでおなじみのチョコボを主人公にしたRPG。チュンソフト『不思議のダンジョン』のシステムをベースにしたターン制アクティブタイムバトルを採用している。中村光一が監修を担当。

SANKYO FEVER 実機シミュレーションVol.2

12／25
■ティー・イー・エヌ研究所 ■パチンコ
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

パチンコ・メーカーSANKYOの協力により，実機を忠実に再現するパチンコ・シミュレーション第2弾。プレイヤーの性格をプレイの結果から判断するパチプロモードが搭載された。

アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ

12／25
■ライトスタッフ ■RPG
■6,800円 ■CD-ROM(3枚組)
■メモリーカード1～15ブロック使用

前作『アルナムの牙』の5万年後の世界が舞台のファンタジックRPG。終末が近づく世界を舞台に，7人の少年たちが体験する波乱の物語を描く。連携，陣形，隊列などの戦闘システムが特徴。

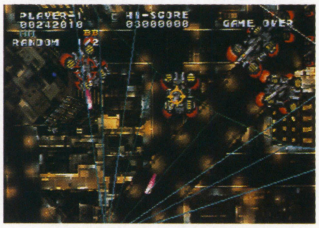
サムライスピリッツ天草降臨スペシャル

12／25
■SNK ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

［ネオジオから移植］「一閃」や「連ね斬り」などのシステムを採用した剣術格闘シリーズ第4弾を移植。『真サムライスピリッツ』に登場したチャムチャムがVSモード専用キャラとして使用可能。

蒼穹紅蓮隊 黄武出撃

12／25
■データイースト ■シューティング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



［アーケードから移植］画面上の敵に対して照準を固定して攻撃するN.A.L.Sシステムが特徴の縦シューティング。新鋭機「黄武」が使用可能になったほか，ムービーなどが追加されている。

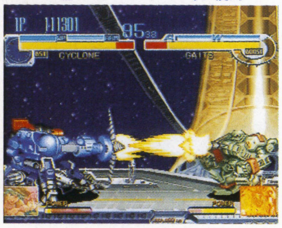
マジカル頭脳パワー!!パーティーショック

12／25
■バップ ■クイズ
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

人気クイズ番組をゲーム化。約20種類のクイズを収録している。司会の板東英二をはじめ，パネラーやナレーションは番組そのままに再現。パーティープレイ・モードは最大4人まで参加できる。

サイバーボッツ～フルメタルマッドネス

12／25
■カプコン ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



［アーケードから移植］個性的なキャラクターたちがロボットを操縦して闘う対戦格闘ゲームを移植。サターン版と同じく，音声による会話や隠しキャラクター「零豪鬼」が追加されている。

名車列伝 グレイテスト70's

12月
■エポック社 ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1～4ブロック使用

1970年代に活躍したスポーツ・カーの名車をフィーチャーしたレーシング・ゲーム。生沢 徹の監修により，車の挙動や各社のチューニング設定，サーキット・コースなどを忠実に再現している。

釣道 海釣り編

12月
■OZクラブ ■フィッシング
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

［パソコンから移植］システムソフトのWin95版釣りゲームを移植。釣り具の選択や仕掛け作り，図鑑の参照など，本物さながらの海釣りが体験できる。アナログコントローラの振動機能に対応。

モトレーサー

12／18
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■バイクレーシング ■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

［海外から移植］オンロードとオフロードのコースで競いあうバイクレース。マシンに搭載されたブースト機能により，急加速を使った駆け引きが楽しめる。画面分割による対戦機能を搭載。

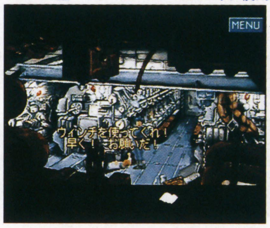
クロック！パウパウアイランド

12／18
■メディアクエスト ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1～15ブロック使用

ワニのクロックが活躍するアクション・ゲーム。襲ってくる敵を，しっぽ攻撃や踏みつけ攻撃でやっつけていく。視点の変更が可能，アナログコントローラにも対応している。

プリズナー オブ アイス 邪神降臨

12月
■エクシングエンタテイメント ■AVG
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード6～12ブロック使用



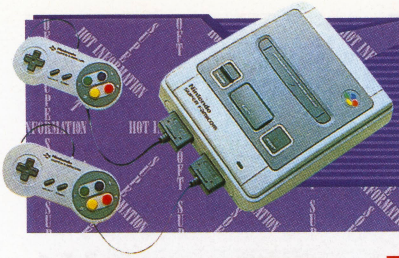
［海外から移植］生物兵器「プリズナー」に秘められた謎と，悪の教団の陰謀をあばくホラーAVG。制限時間内に，正しいアイテムを使用したり適切な行動をとらないと，ミスになる場面もある。

モノポリー

12月
■ハズブロージャパン ■ボードゲーム
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

［海外から移植］世界中で親しまれているボードゲームがPSに登場。土地や鉄道，公共会社を独占して財産を増やし，相手を破産に追い込んでいく。マルチタップによる最大4人の同時プレイが可能。

■光栄年末キャンペーン・プレミアムパック（ソフト＋攻略本のセット／11月20日発売）……●三國志Ⅴ（9,800円）●三國無双（5,800円）●大航海時代Ⅱ（6,800円）●提督の決断Ⅲ（9,800円）●水滸伝～天命の誓い（5,800円）●三國志英傑伝（8,800円）●三國志孔明伝（7,800円）●アンジェリークSpecial（7,800円）



スーパーファミコン

SUPER FAMICOM

今月の売れ筋ソフト HOT 5

順位	前回	ソフト
1	↑再登場	スーパーファミコンドラゴンクエストIII ～そして伝説へ… ●エニックス ●RPG ●8,700円
2	前1位	スーパードンキーコング3～謎のクレミス島 ●任天堂 ●アクション ●6,800円
3	↑再登場	ときめきメモリアル～伝説の樹の下で ●コナミ ●SLG ●9,980円
4	↑再登場	す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス ●コンパイル ●アクションパズル ●6,800円
5	前5位	Parlor！Mini7 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム ●日本テレネット ●パチンコ ●4,980円

任天堂パワー

スーファミ・ソフトの書き換えサービス本格稼働

任天堂は12月1日より全国のローソンにて，スーパーファミコン・ソフト書き換えサービス「ニンテンドウパワー」を開始した（ラインナップは下表参照）。

具体的な利用法は，①SFメモリカセットを購入②店頭設置のMMSマシンで「任天堂ゲーム書き換え」を選択③SFメモリカセットを専用差し込み口に差し，パワースイッチを入れる④購入ソフトを選択（32メガ以内ならば1度に複数の書き込みが可能）⑤出力された申し込み券とカセットをレジに持って行き代金を支払う，というシステムになっている。

旧作はもちろん，新作も低価格で買えるニンテンドウパワー。来春には，ほぼすべての店舗で利用可能になる予定だ。（仲みゆき）

●SFメモリカセット
・発売元:任天堂
・価格:3,980円
・ROM容量:フラッシュメモリ32Mbit（4Mbit×8ブロック）
・バックアップRAM容量:S-RAM256kbit（16kbit×16ブロック）

●MMSマシン
▶このマシン設置店でサービスが利用できる。近所のローソンにあるといいね

●「ニンテンドウパワー」12月書き換え可能タイトル

メーカー	タイトル	ジャンル	価格	容量	SRAM
アスキー	RPGツクール　スーパーダンテ	ツール	1,000円	8M	256K
	ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動	RPG	1,000円	32M	64K
	ダウン・ザ・ワールド	RPG	1,000円	8M	256K
	タワードリーム	ボードゲーム	1,000円	16M	64K
アスミック	決戦！ドカポン王国IV ～伝説の勇者たち	ボードゲーム	1,000円	8M	64K
	鋼鉄の騎士	SLG	1,000円	8M	64K
	鋼鉄の騎士 2 ～砂漠のロンメル軍団	SLG	1,000円	12M	64K
	鋼鉄の騎士 3 ～激突ヨーロッパ戦線	SLG	1,000円	12M	64K
	ダービージョッキー～騎手王への道	競馬	1,000円	8M	64K
	ドカポン 3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情	ボードゲーム	1,000円	12M	64K
	ドカポン外伝～炎のオーディション	ボードゲーム	1,000円	8M	—
	レナス～古代機械の記憶	RPG	1,000円	12M	64K
	レナス 2 ～封印の使徒	RPG	1,000円	32M	64K
アテナ	プロ麻雀　極III	麻雀	1,000円	8M	64K
	夜光虫	AVG	1,000円	16M	64K
アトラス	旧約・女神転生	RPG	1,000円	16M	64K
	真・女神転生	RPG	1,000円	12M	64K
	真・女神転生II	RPG	1,000円	16M	64K
	真・女神転生if…	RPG	1,000円	16M	64K
	魔神転生	SLG	1,000円	12M	64K
	魔神転生II	SLG	1,000円	24M	64K
	ラストバイブルIII	RPG	1,000円	24M	64K
カプコン	ストリートファイターIIターボ	対戦格闘	1,000円	20M	—
	超魔界村	アクション	1,000円	8M	—
	デモンズ・ブレイゾン～魔界村紋章編	アクション	1,000円	16M	—
	ファイナルファイト	格闘アクション	1,000円	10M	—
	ファイナルファイト 2	格闘アクション	1,000円	8M	—
	ブレス　オブ　ファイアII	RPG	1,000円	20M	64K
	ロックマン 7 ～宿命の対決！	アクション	1,000円	16M	—
	ロックマンX	アクション	1,000円	12M	—
コナミ	アクスレイ	シューティング	1,000円	8M	—
	悪魔城ドラキュラXX	アクション	1,000円	16M	—
	がんばれゴエモン 3 ～獅子重禄兵衛のからくり卍固め	アクション	1,000円	16M	64K
	がんばれゴエモンきらきら道中	アクション	1,000円	24M	64K
	グラディウスIII	シューティング	1,000円	4M	—
	極上パロディウス	シューティング	1,000円	16M	—
	魂斗羅スピリッツ	アクション	1,000円	8M	—
	それ行けエビス丸♥からくり迷路	アクション	1,000円	8M	—
	ツインビーレインボーアドベンチャー	アクション	1,000円	8M	64K
	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で	SLG	1,000円	32M	64K
	パロディウスだ！ ～神話からお笑いへ	シューティング	1,000円	8M	—
	Pop'nツインビー	シューティング	1,000円	8M	—
タイトー	エストポリス伝記	RPG	1,000円	8M	64K
	キャメルトライ	アクション	1,000円	8M	—
	スペースインベーダー	シューティング	1,000円	2M	—
	大爆笑人生劇場	ボードゲーム	1,000円	8M	—
	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編	ボードゲーム	1,000円	16M	64K
	パズルボブル	パズル	1,000円	4M	—
タカラ	スーパー億万長者ゲーム	ボードゲーム	1,000円	8M	64K
	スーパー人生ゲーム 3	ボードゲーム	1,000円	16M	64K
チュンソフト	弟切草	サウンドノベル	1,000円	8M	64K
	かまいたちの夜	サウンドノベル	1,000円	24M	64K
	トルネコの大冒険～不思議のダンジョン	RPG	1,000円	12M	64K

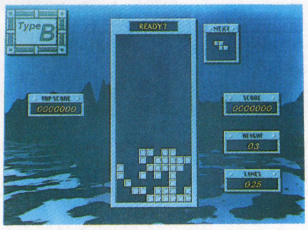
メーカー	タイトル	ジャンル	価格	容量	SRAM
データイースト	ヘラクレスの栄光III～神々の沈黙	RPG	1,000円	8M	64K
	ヘラクレスの栄光IV～神々からの贈り物	RPG	1,000円	16M	64K
	マジカルドロップ 2	アクションパズル	1,000円	16M	—
	メタルマックス 2	RPG	1,000円	8M	64K
T＆Eソフト	ワイアラエの奇蹟	ゴルフ	1,000円	8M	64K
ナグザット	超魔界大戦どらぼっちゃん	アクション	1,000円	8M	16K
任天堂	F-ZERO	レーシング	1,000円	4M	16K
	カービィボウル	アクション	1,000円	10M	64K
	シムシティー	SLG	1,000円	4M	256K
	スーパードンキーコング	アクション	1,000円	32M	16K
	スーパードンキーコング 2 ～ディクシー＆ディディー	アクション	1,000円	32M	16K
	スーパードンキーコング 3 ～謎のクレミス島	アクション	1,000円	32M	16K
	スーパーマリオコレクション	アクション	1,000円	16M	64K
	スーパーマリオワールド	アクション	1,000円	4M	16K
	スーパーメトロイド	アクション	1,000円	24M	64K
	パネルでポン	アクションパズル	1,000円	8M	16K
	ファイアーエムブレム 紋章の謎	SLG	1,000円	24M	64K
	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SLG	1,000円	32M	64K
	平成 新・鬼ヶ島 前編	AVG	3,000円	24M	16K
	平成 新・鬼ヶ島 後編	AVG	3,000円	24M	16K
	マザー 2 ～ギーグの逆襲	RPG	1,000円	24M	64K
	マリオのスーパーピクロス	パズル	1,000円	8M	64K
ハドソン	アースライト　ルナストライク	RPG	1,000円	16M	64K
	エルファリアII	SLG	1,000円	24M	64K
	キャラバンシューティングコレクション	シューティング	1,000円	4M	—
	新桃太郎伝説	RPG	1,000円	16M	64K
	スーパーボンバーマン 3	アクション	1,000円	12M	—
	スーパー桃太郎電鉄II	ボードゲーム	1,000円	8M	64K
	大貝獣物語	RPG	1,000円	24M	64K
	超原人 2	アクション	1,000円	12M	—
バンプレスト	学校であった怖い話	AVG	1,000円	24M	64K
	す～ぱ～なぞぷよルルーのルー	パズル	1,000円	8M	64K
	す～ぱ～ぷよぷよ	アクションパズル	1,000円	8M	—
	晦～つきこもり	AVG	1,000円	32M	64K
	同級生 2	AVG	3,000円	32M	16K
ビクター インタラクティブ ソフトウェア	磯釣り　離島篇	フィッシング	1,000円	16M	64K
	海のぬし釣り	フィッシング	1,000円	16M	64K
	AIIIS.V.	SLG	1,000円	16M	256K
	川のぬし釣り 2	フィッシング	1,000円	12M	64K
	ジ・アトラス	SLG	1,000円	16M	256K
	スキーパラダイスWITHスノーボード	スポーツ	1,000円	8M	—
	つり太郎	フィッシング	1,000円	8M	16K
	牧場物語	SLG	1,000円	16M	64K
	魔女たちの眠り	AVG	1,000円	24M	64K
ヒューマン	クロックタワー	アクション	1,000円	24M	16K
	ザ・ファイアーマン	アクション	1,000円	8M	—
	スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	プロレス	1,000円	32M	256K
	スーパーフォーメーションサッカー'96 WCE	サッカー	1,000円	12M	—
	ただいま勇者募集中おかわり	ボードゲーム	1,000円	8M	—
ボトムアップ	スーパートランプコレクション 2	カードゲーム	1,000円	4M	—

今月の新作

今月からニンテンドウパワー専用の新作が登場。なんといっても注目は『平成新・鬼ヶ島』だ。10年前にディスク用として発売されて以来，続編を待ち望んでいた人も多いはず。今回は前・後編それぞれ独立したストーリーになっているぞ。発売が延期されていた『同級生2』も書き換え専用タイトルとして登場する。一般販売は『ビーダマン』の新作と，『テトリス2＋ボンブリス』の再販だ。

スーパーテトリス2＋ボンブリス限定版

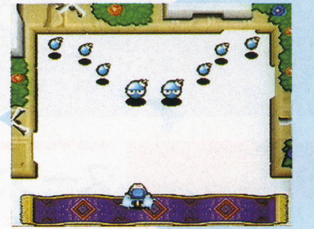
12／13 ■BPS ■アクションパズル ■オープン価格 ■8メガ・カートリッジ



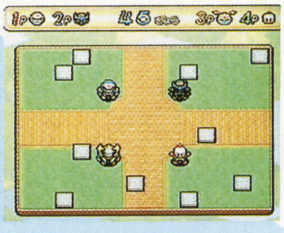
'94年に発売された同ソフトをオープン価格にて再販売。爆発によってブロックを消す『ボンブリス』と従来の『テトリス』が楽しめる。対戦30面，パズル150面とコンテスト面を収録。

爆球連発!!スーパービーダマン

12／19 ■ハドソン ■アクション ■4,980円 ■16メガ・カートリッジ



ビーダマンを操作してビーダマを撃ち，敵を倒していくアクション。仲間を救出するのが目的のシナリオモード，爆弾パズル面をクリアするチャレンジモード，対戦型のバトルモードが選べる。

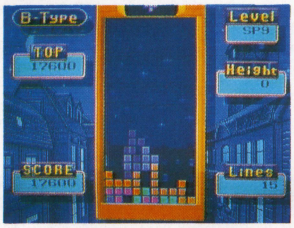


▶JBA研究所ではビーダマンをパワーアップすることができるのだ

◀すべてのモードで，ある条件を満たすと「ビーダマアイテム」が入手できるぞ

スーパーテトリス2＋ボンブリス

12／20 ■BPS ■アクションパズル ■オープン価格 ■8メガ・カートリッジ

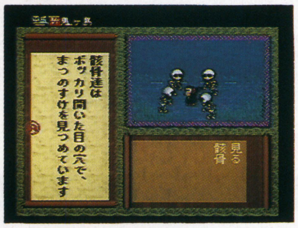


'92年12月に発売された同ソフトをオープン価格にて再販。対戦のほか，ブロックを全部消すとクリアとなるコンテストモード，決められたブロック数で問題をクリアするパズルモードなどを収録。

ニンテンドウパワー専用

平成 新・鬼ヶ島 前編

12／1 ■任天堂 ■AVG ■3,000円 ■24メガ＋SRAM16キロ



日本の昔話を題材に，ほのぼのとしたムードでストーリーが展開するAVG。前作『新・鬼ヶ島』では脇役だったイヌの「りんご」とサルの「マツノスケ」が前編の主人公で，鬼ヶ島での決戦に挑む。

ニンテンドウパワー専用

平成 新・鬼ヶ島 後編

12／1 ■任天堂 ■AVG ■3,000円 ■24メガ＋SRAM16キロ

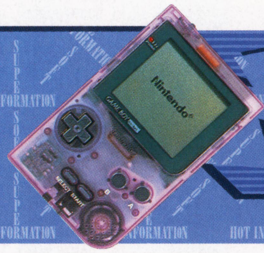
サテラビューの番組用に制作された作品がニンテンドウパワーで発売される。後編では，キジの「おはな」の物語と，鬼ヶ島での決戦を収録。コミカルなストーリーや謎解きが楽しめる。

ニンテンドウパワー専用

同級生2

12／1 ■バンプレスト ■AVG ■3,000円 ■32メガ＋SRAM16キロ

［パソコンから移植］街などのマップ画面を歩き，学校や公園などに入ることによってイベントが発生する恋愛AVG。移植にあたり，グラフィックやキャラを追加，シナリオもアレンジされた。



ゲームボーイ

GAME BOY

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

『たまごっち2』が1位を獲得。前作も5位につけている。多くのGBソフトが出ている昨今なのに，まだまだ『ポケモン』の勢いは衰えず。

1	初登場	ゲームで発見!!たまごっち2 ●バンダイ ●SLG ●4,500円
2	前1位	ポケットモンスター・赤 ●任天堂 ●RPG ●3,900円
3	前2位	ポケットモンスター・緑 ●任天堂 ●RPG ●3,900円
4	↑前5位	ゲームボーイギャラリー2 ●任天堂 ●オムニバス ●3,000円
5	前3位	ゲームで発見!!たまごっち ●バンダイ ●SLG ●4,500円

新色GB　クリアパープルが新登場。バッテリーも別売りで

任天堂から，ゲームボーイポケットの9色目のカラー「クリアパープル」が発売された。透きとおった淡い紫が，宝石のタンザナイトを思わせる，どこか神秘的で気品に満ちた新色だ。いままでの原色ボディカラーにご不満だったアダルツな貴女にピッタリというところだろう。バッテリーランプも装備されているから安心だ。

さらに，これまではバッテリーチャージャーとの同梱販売だったゲームボーイポケット専用のバッテリーパックが，単体でも発売されるようになった。予備のバッテリーパックとしてどうぞ。

クリアパープル
■11月21日発売 ■6,800円

バッテリーパック
■11月21日発売 ■1,900円

キティちゃん仕様のゲームボーイも登場

イマジニアからは，『サンリオうらないパーティ』との限定セットとして，ピンクのボディに「ハローキティ」をシルク印刷したGBポケットが発売された。購入者にハローキティ・グッズが当たるキャンペーンも。

とってもラブリン♥

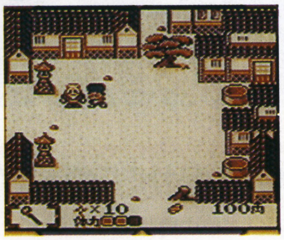
今月の新作

アクションあり，シミュレーションあり，占いあり，オムニバスありと，今月もにぎやかなゲームボーイ。『牧場物語GB』は，舞台が牧場に限定されている反面，かなりの工夫が施されている。オリジナル作として楽しめるので，スーファミ版を遊んだ人にもオススメだ。知る人ぞ知る『ガッタンゴットン』が遊べる『コナミGBコレクションVol.2』は，コナミマニアなら要チェック。

スーパーゲームボーイ対応

がんばれゴエモン～黒船党の謎

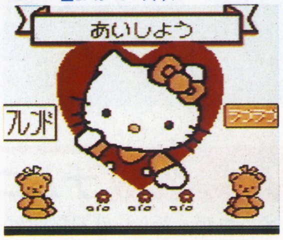
12／4 ■コナミ ■アクション ■3,980円(予価) ■2メガ・カートリッジ



全5章構成のアクション・ゲーム。各章ごとに異なったマップが用意されている。フィールド面で敵を倒しながら情報やアイテムなどを集め，ダンジョン面の最後に待つボスを倒すとステージ・クリア。

サンリオうらないパーティ

12／5 ■イマジニア ■占い ■2,980円／9,800円(限定版) ■2メガ・カートリッジ

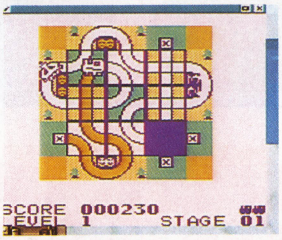


サンリオ・キャラクターを起用した占いソフト。ばつ丸が易をもとに恋愛運や健康運などを，キティは誕生日や血液型で異性や友だちとの相性を占ってくれる。限定版には特別製GBポケットが同梱。

スーパーゲームボーイ対応

コナミGBコレクションVol.2

12／11 ■コナミ ■オムニバス ■3,980円(予価) ■4メガ・カートリッジ

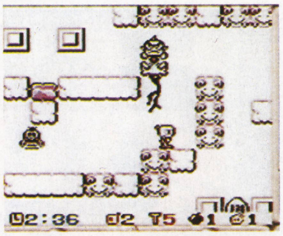


過去の作品を集めたオムニバス集の第2弾。『ツインビーだ!!』『がんばれゴエモン～さらわれたエビス丸』『モトクロスマニアックス』と，GB初登場の『ガッタンゴットン』の4作品を収録。

スーパーゲームボーイ対応

ポケットボンバーマン

12／12 ■ハドソン ■アクション ■3,980円 ■4メガ・カートリッジ

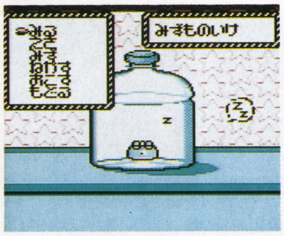


『ボンバーマン』が新システムで登場。爆弾を使ったジャンプなどのアクションを駆使して，全5ワールドに挑戦する。ジャンプしつづけるボンバーマンをピンボールのように操作するゲームも収録。

スーパーゲームボーイ対応

超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター

12／12 ■バンプレスト ■SLG ■3,800円 ■4メガ・カートリッジ

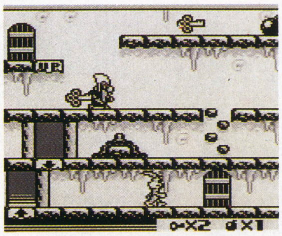


アニメ「超魔神英雄伝ワタル」に登場するペットモンスターがテーマのSLG。入手した“もんペット”をペットボトルの中で育てる。通信機能を使えば，もんペット同士を合体させることも可能。

スーパーゲームボーイ対応

バックスバニー・コレクション

12／19 ■ケムコ ■アクション ■3,480円 ■2メガ・カートリッジ

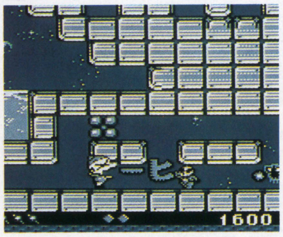


過去に同社より発売された『バックスバニー』『バックスバニー クレイジーキャッスルII』の2作品を1本にまとめて発売。ともに，恋人のハニーバニーを救出することが目的のアクション・ゲーム。

スーパーゲームボーイ対応

カラムー町の大事件

12／19 ■スターフィッシュ ■アクション ■3,800円 ■2メガ・カートリッジ

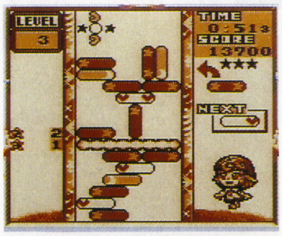


「カラムーチョ」や「チビノワ」など，コイケヤのお菓子キャラクターを使用したサイドビュー型アクション・ゲーム。全5ステージ，100面以上で構成されている。コミカルなキャラの動きが特徴。

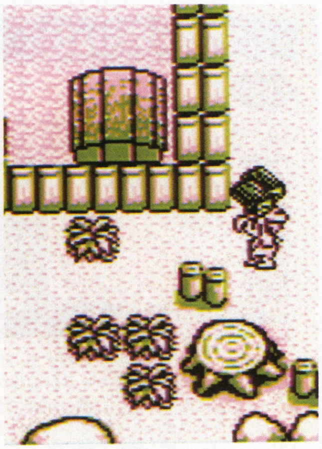
スーパーゲームボーイ対応

スタースイープ

12／19 ■アクセラ ■アクションパズル ■3,800円 ■2メガ・カートリッジ



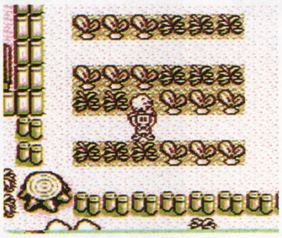
［アーケードから移植］星，月，ハートの3種類のブロックをふたつ以上くっつけて消していく落ちものパズル。対戦やストーリーモードのほか，GB版オリジナルとして「もんだいモード」を収録。



スーパーゲームボーイ対応

牧場物語GB

12月 ■パック・イン・ソフト ■SLG ■3,980円 ■4メガ・カートリッジ

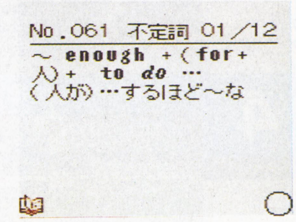


［スーパーファミコンから移植］作物を育て，動物を飼育しながら牧場を広げていくSLG。主人公を男女から選択できるようになった。時計機能搭載により，電源オフ時でもゲームが進行する。

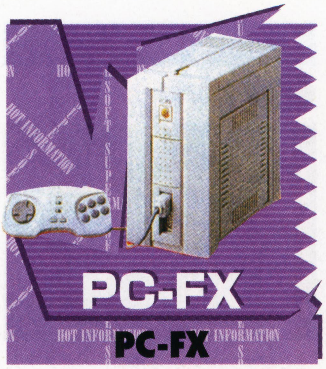
前号追補タイトル

Z会合格ボーイシリーズ③ 究極の英語構文285

11／28 ■イマジニア ■教育 ■2,480円／2,980円(スペシャル・エディション) ■2メガ・カートリッジ



参考書「解体英語構文」をもとにした重要285構文を収録。オート学習モードに例文表示機能を追加するなどのリニューアルがなされた。スペシャル・エディションには例題集と合格祈願絵馬が同梱。



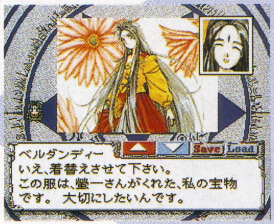
今月は『女神さまっ』のみ。なお『アンジェRPG』は98年3月，『天外III』は98年に延期された。

今月の売れ筋ソフト HOT 5

順位	前回	タイトル
1	初登場	みにまむなのにっく ●スタジオオックス／NEC HE ●AVG ●7,800円
2	前1位	こみっく★ろ～ど ●NECホームエレクトロニクス ●SLG ●7,800円
3	↑前4位	同級生2 ●NECインターチャネル ●AVG ●8,800円
4	前3位	Pia♥キャロットへようこそ!! ●カクテル・ソフト ●AVG ●8,800円
5	前2位	アニメフリークFX VOL.5 ●NECホームエレクトロニクス ●ディスクマガジン ●7,200円

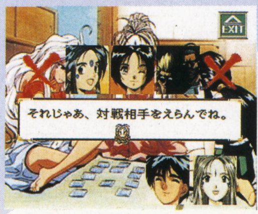
ああっ女神さまっ

12／12 ■NECホームエレクトロニクス ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)



［パソコンから移植］藤島康介の人気マンガを題材としたAVG。アニメーション&グラフィックが新たに描き下ろされ，ミニゲームも新録された。声優はアニメと同じキャスティング。

▶アドベンチャーモードでは2つの選択肢から行動を選び、ストーリーを進める



◀オプションモードでは、女神さまとのミニゲームやおまけが楽しめるぞ

アーケードゲーム

ARCADE GAME

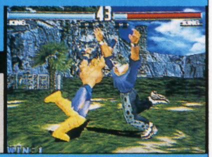
HOT 10

今月の売れ筋ソフト

今月は，新作が4タイトルも登場。『KOF'97』と『鉄拳3』があいからわず上位でがんばっているが，『バーチャ3tb』『セイヴァー2』と強力なライバルもランクイン。今後の首位争いがおもしろくなってきた。

1 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
前1位
●SNK
●対戦格闘

2 鉄拳3
前2位
●ナムコ
●対戦格闘



3 バーチャファイター3tb
初登場
●セガ
●対戦格闘

4 バーチャストライカー2
前4位
●セガ
●サッカー

5 マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
前3位
●カプコン
●対戦格闘

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル
6	初登場	ストライカーズ1945 II	彩京	シューティング
7	初登場	ヴァンパイア セイヴァー2	カプコン	対戦格闘
8	前7位	ポケットファイター	カプコン	対戦格闘
9	初登場	ギャロップレーサー2	テクモ	競馬
10	前6位	バーチャファイター3	セガ	対戦格闘

好みのエモノは？ ナムコが新・武器格闘のアイデアを募集！

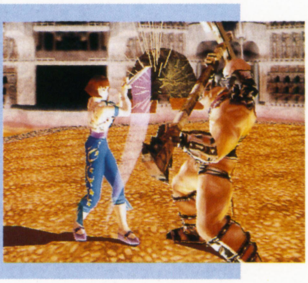
ナムコが，新しい武器格闘ゲームで使用する技や武器のアイデアを募集しているぞ。下で紹介しているのが，そのゲームの開発中画面。写真のキャラクターを見てイメージが浮かんだ人は，ぜひ応募してみよう。キミの考えた技や武器が，実際にゲームで使えるようになる……かもしれないぞ。

応募方法は，官製ハガキまたは封書に①アイデア（イラスト可）②ゲームへの意見，要望③住所④氏名⑤年齢⑥電話番号⑦職業（学校名）を明記して，12月26日までに右記住所に送ろう。採用者にはオリジナルジャンパーやデザイン原画などが贈られる。また，応募者全員のなかから抽選で200名にテレホンカードがプレゼントされるぞ。　（開田清隆）

（応募先）〒146　東京都大田区多摩川2-8-5　株式会社ナムコ「ナムコ・新・武器格闘ゲーム技・大募集」ベーマガ係

▶ヌンチャクを持つ男性キャラと、女性キャラが対峙している

▲お互いの武器がはげしくぶつかりあう。エフェクトにも注目



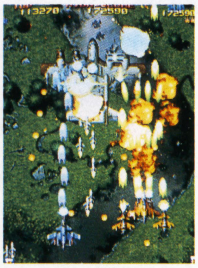
▶巨漢の男が、女性キャラの攻撃をガード。剣の残像がきれい

今月の新作

注目は『私立ジャスティス学園』，ナムコの体感ゲーム2タイトル，『ライデンファイターズ2』といったところ。『ビートマニア』も1度はプレイしてみて。

ライデンファイターズ2 オペレーションヘルダイブ

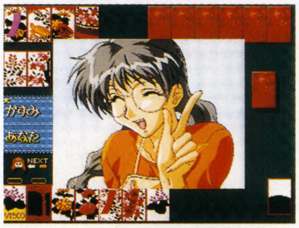
12／中
■セイブ開発
■シューティング



『雷電』の流れをくむ，縦スクロール・シューティングのシリーズ最新作。自機を7機種以上の戦闘機から選択できるほか，前作で登場したオプション兵器「スレイブ」も健在。ステージ数は7＋α。

恋こいしましょ2

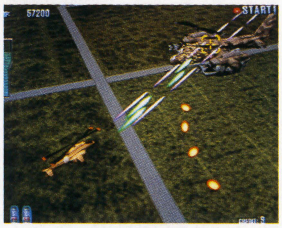
12／中
■ビスコ
■花札



「こいこい」で女の子と対戦する，花札ゲームの第2弾。登場キャラが前作の4人から8人に増加，通信対戦も可能になった。キャラクター・デザインは前作と同じく，平山　円が担当している。

ゼロガンナー

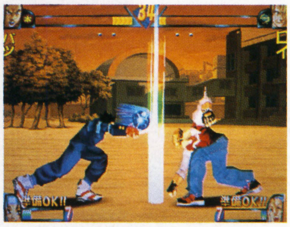
12／上
■彩京
■シューティング



セガのモデル2ボードを使用した3Dシューティング。プレイヤーはアパッチ，コブラなどのヘリをあやつり，武装テロを鎮圧していく。ステージ構成の異なる4つのコースが収録されている。

私立ジャスティス学園

12／中
■カプコン
■対戦格闘



個性的なキャラクターたちが，ふたり1組のチームで対決する3D格闘。連続攻撃の「熱血コンボ」や，パートナーと協力して攻撃する「ツープラトン攻撃」など，数々の新システムを搭載している。

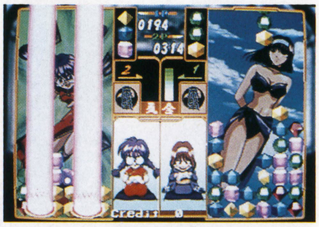
全日本プロレス～フィーチャリング・バーチャ

12月
■セガ
■プロレス　■ST-V

［セガサターンから移植］全日本プロレス所属のレスラー10人に加え，『バーチャファイター』のウルフ，ジェフリーが登場。コンピュータの思考ルーチンが調整されたほか，乱入対戦も可能に。

花組対戦コラムス

12月
■セガ
■アクションパズル　■ST-V



［セガサターンから移植］『サクラ大戦』の人気キャラクターが，アクションパズルで対戦。『コラムス』をベースに，相手を攻撃できる「気合い」などの新フィーチャーが盛りこまれている。

※ナムコのアイデア募集について，応募作は返却されません。また，採用作の著作権はナムコに帰属します

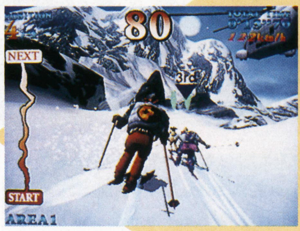
ゲットバス

12月 ■セガ ■フィッシング

CGボード・モデル3を使用したフィッシング・ゲーム。フリーマウントのロッド（竿）を利用し，本格的なバス釣りが楽しめる。ポイントは2か所から選択可能で，使用できるルアーの種類は6+α。

スキーチャンプ

12月 ■セガ ■スキー



雪山の頂から滑走する，大自然を舞台にしたスキー。夜の雪原や林の中，吹雪の渓谷など，変化に富んだ5つのコースを滑降可能。4人のスキーヤーのなかから使用するキャラを選ぶことができる。

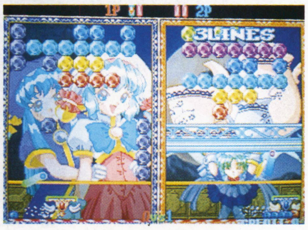
マルちゃんdeグー

12月 ■セガ ■オムニバス ■ST-V

カップラーメンでおなじみのキャラクター，マルちゃんを主人公に起用したオムニバス・アクション。数々のミニゲームをクリアすることで，ラーメンを作っていく。2P対戦プレイも可能。

プチカラット

12月 ■タイトー ■アクションパズル



フィールド上部のブロックを，反射するボールを当てて破壊していく対戦型のアクションパズル。2P対戦モードのほか，かわいいキャラクターが登場するストーリー・モードも用意されている。

ビハインド・エネミー・ラインズ

12月 ■セガ ■ガン・シューティング

対テロリスト部隊の一員となり，マシンガンとミサイルを駆使してテロリストと戦うガン・シューティング。軍事シミュレーションをほうふつとさせる，迫力あるグラフィックがウリ。

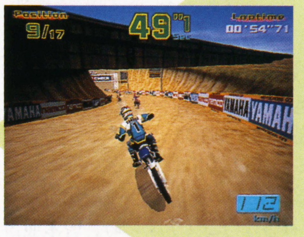
ビートマニア

12／中 ■コナミ ■アクション

サウンドにあわせて鍵盤とターンテーブルを操作するDJ体験ゲーム。演奏はグルーヴメーターで評価され，評価が低いとゲーム・オーバーに。ターンテーブルだけを操作する「DJバトル」もある。

モトクロスゴー！

11／下 ■ナムコ ■レーシング



爽快なジャンプを楽しめるモトクロス・ゲーム。実車さながらの操作感覚が特徴で，ドリフトやカウンターといった，多彩なバイク・アクションをキメることができる。4人までの通信対戦が可能。

ラピッドリバー

11／下 ■ナムコ ■川下り

大型筐体を使用した川下りゲーム。手漕ぎ式のオールでゴムボートを操作し，さまざまな障害が待ち受けるジャングルや渓谷，古代遺跡を進んでいく。CGボード・システムスーパー23を使用。

充実したおまけモードが好評を集めている『KOF'97』のCD版が初登場でトップに立った。

今月の売れ筋ソフト HOT 5

1	初登場	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(CD) ●SNK ●対戦格闘 ●6,800円
2	前1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ●SNK ●対戦格闘 ●32,000円
3	前2位	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝(CD) ●SNK ●RPG ●6,800円
4	前3位	リアルバウト餓狼伝説スペシャル ●SNK ●対戦格闘 ●32,000円
5	再登場	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオCDコレクション(CD) ●SNK ●ディスクマガジン ●3,800円

ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC & VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉
●10月第4週
40位　スーパーロボット大戦F　オリジナルサウンドトラック&アレンジアルバム(ファーストスマイル)／6,030枚
71位　セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ(マーベラスエンターテイメント)／4,100枚
●11月第1週
20位　ファイナルファンタジーVII　リユニオントラックス(デジキューブ)／10,450枚
34位　センチメンタルグラフティ～あの日のままのキミでいて…①～(ムービック)／6,640枚
72位　スーパーロボット大戦F　オリジナルサウンドトラック&アレンジアルバム(ファーストスマイル)／3,990枚
●11月第2週
21位　ゲームボーイ『ポケモン』のサウンドがまるごと入って，遊べるCD(メディアファクトリー)／10,650枚
34位　ファイナルファンタジーVII　リユニオントラックス(デジキューブ)／7,050枚
94位　サクラ大戦 ドラマCD「帝国歌劇団 花組 冬公演～つばさ」(BMGジャパン)／3,070枚
●11月第3週
27位　ゲームボーイ『ポケモン』のサウンドがまるごと入って，遊べるCD(メディアファクトリー)／8,330枚
30位　Memories／藤崎詩織 (コナミ／キングレコード)／7,630枚
57位　月刊ときめきメモリアルNO.16(コナミ／キングレコード)／5,120枚
62位　ファイナルファンタジーVII　リユニオントラックス(デジキューブ)／4,810枚

〈シングル〉
●10月第4週
18位　ポケットモンスター(メディアファクトリー)／22,030枚
21位　街／SOPHIA(トイズファクトリー)／15,890枚
●11月第1週
19位　ポケットモンスター(メディアファクトリー)／26,300枚
26位　街／SOPHIA(トイズファクトリー)／17,550枚
●11月第2週
10位　ポケットモンスター(メディアファクトリー)／70,360枚
42位　街／SOPHIA(トイズファクトリー)／9,920枚
●11月第3週
11位　ポケットモンスター(メディアファクトリー)／35,010枚
42位　街／SOPHIA(トイズファクトリー)／9,870枚

(オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定)

バンドライブ　SNKキャラとSNKのGMバンドがライブ！

SNKのゲームキャラを演じる声優と新世界楽曲雑技団SUPER BANDによる，歌とドラマのライブが下記要領で開催されるぞ。　(中村京子)

■■SNK Presents　ネオジオDJステーションライブ'98
「BOF危機一髪！京VS庵バンド対決，その時ナコルルは!?」■■
●日時：1998年1月17日（土）18：00開場　19：00開演
　　　　1月18日（日）17：00開場　18：00開演
●場所：新宿ルミネホールACT（新宿ルミネpart2／7F）
●出演：野中政宏（草薙　京），安井邦彦（八神　庵），コング桑田（ギース・ハワード），生駒治美（ナコルル），神谷けいこ（リムルル），曽木亜古弥（不知火舞），麻績村まゆ子（一条あかり），小島朋子（ユキ）
●演奏：新世界楽曲雑技団SUPER BAND
●チケット：3,150円（税込）　※チケットぴあ，チケットセゾン，CN，ローソンにて予約受付中。FAXでの予約はミューズアーツ（FAX03-3356-0067）まで
●問い合わせ：ミューズアーツ（☎03-3356-0062）

新進気鋭　カプコンがGMの新レーベルを設立！

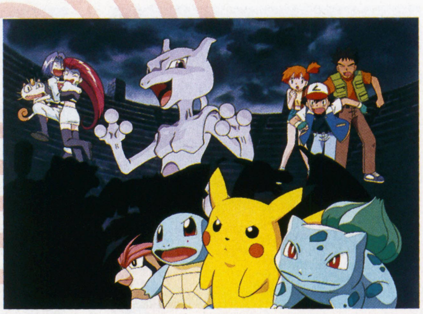
自社のサウンド・チームのホームページを開設するなど，ゲーム・ミュージックに力を入れてきたカプコン。今回，新たなGMレーベルとして「セルピュータ」を設立した。通常このようなケースでは，自社製品のアルバムのみをリリースするのだが，セルピュータではカプコンのゲームだけでなく，他社の作品も積極的に発売していくそうだ。

現在予定されているのは，文化放送&ラジオ大阪のラジオ番組「佐竹・林原の無法塾」で12月からはじまるドラマ「バイオ ハザード～運命のラクーンシティ～」をはじめとする7タイトル。将来的には，メディア・タイアップをからめたアーティスト展開を行なったり，映像作品やGM以外のタイトルも手がけていくとのこと。その動向に注目したい。

ピカミュウ♥　'98年夏，『ポケモン』ついに劇場進出

ゲーム，アニメとも大人気の『ポケモン』が来夏に映画化されることになった。「ミュウツーの逆襲」「ピカチュウのなつやすみ」の2本同時上映だ。「ミュウツーの逆襲」には，通常のゲームでは手に入らないミュウが出演。ゲームと同じく，テレビアニメにもほとんど登場しないミュウが，映画という限定期間のなかで活躍するのだ。また，今後発売される『ポケモン金・銀』の謎に迫るカギとなる作品でもあるらしいので，ファンは要チェック。

「ピカチュウのなつやすみ」はピカチュウを主人公に，「みずからがピカチュウになれる映像」が展開するとのことだが，果たして？



▲'98年の夏休み期間中，全国の東宝洋画系劇場で上映。大画面でピカチュウたちを見られるだけでシアワセ♥

今月の新作

『チョコボ』『グランディア』など，年末の新作ゲームがつぎつぎとCD化されている。

Hello Hello～ABEのテーマ～／B/V

12/1　■ソニーレコード　■1,020円（税込）
■CDシングル　SRDL-4463

秋元　康がプロデュースする新ユニット，B/Vのデビュー・シングル。PSで登場する『エイブ・ア・ゴーゴー』のイメージ・ソング3バージョンが収録されている。

題材ゲーム：エイブ・ア・ゴーゴー（ゲームバンク）
収録曲：①Hello Hello～ABEのテーマ～②タンポポのシーズン③Hello Hello～ABEのテーマ～TV Mix④Hello Hello～ABEのテーマ～CLUB Mix
作詞：秋本　康
作・編曲：後藤次利

月刊ときめきメモリアルNO.17

12/3　■コナミ／キングレコード　■2,243円（税込）
■CD　KICA-7774

芹澤勝馬が歌うクリスマス・ソング，秋穂みのりのバスルーム・トークなどを収録した，シリーズ第17弾。

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①きらめき高校　朝のホームルーム②金月真美のゲストりっぷす③やってらんない④小野坂昌也の有袋夢（Your Time）⑤バスルームトーク～秋穂みのり編～⑥片桐彩子の「イングリッシュ英語」⑦CDドラマ・ときめきメモリアル「卒業式のその後で」前編⑧きらめき高校のお昼休み⑨Holy Love⑩きらめき高校進路指導室⑪帰りのホームルーム～実況スペシャルサンクス
作詞：さゆ鈴（③），比留間徹（⑨）
作・編曲：オダクラ・アキラ（③），坂下正俊（⑨作曲），岩崎元是（⑨編曲）
声の出演：鉄炮塚葉子（③ボーカル），菊池正美（⑨ボーカル），丹下　桜ほか

サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団 花組 春公演～シンデレラ～」

12/3 ■BMGビクター ■3,059円（税込）
■CD BVCH-746

平和のもどった帝都で公演される，花組メンバー総出演の大舞台。1年で大きく成長したさくらを主演に，おなじみの童話がコミカルに，感動的に展開する。

題材ゲーム：サクラ大戦（セガ）
収録曲：①プロローグ②第一景「米田の電話1」③第二景「シンデレラの家」④第三景「舞台袖1」⑤第四景「屋敷の庭」⑥第五景「花小路の電話」⑦第六景「お城」⑧第七景「舞台袖2」⑨第八景「大広間」⑩第九景「舞台袖3」⑪第十景「米田の電話2」⑫第十一景「ラストシーンそしてフィナーレ」⑬第十二景「米田の電話3」⑭この世は楽し～春公演
作詞：広井王子（⑭）
作曲：田中公平（⑭）
編曲：根岸貴幸（⑭）
声の出演：陶山章央（⑭ボーカル），西原久美子（⑭ボーカル），田中真弓ほか

マリーのアトリエ　ドラマCD

12/3 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,548円（税込）
■CD PCCB-00291

ゲーム中のイベントをもとにした2編のドラマを収録。アカデミーを無事に卒業するため，ドジで明るい練金術士のタマゴ，マリーが奮闘する。

題材ゲーム：マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士（ガスト）
収録曲：〈STORY1〉①第1話「初めの一歩」②第2話「冒険者ルーウェン」③第3話「ディオの弟」④第4話「シアの涙」〈STORY2〉⑤第2話「武器屋の親父はかわいい奴」⑥第3話「クライスのお姉さん」⑦第4話「新しい日々へ」〈おまけ〉⑧ラジオ予告&ガイダンス その1⑨ラジオ予告&ガイダンス その2⑩ラジオ予告&ガイダンス その3
声の出演：池澤春菜，大沢つむぎ，子安武人ほか

KOF'97　キャラクターズドラマ スペシャルエディション

12/3 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,529円（税込）
■CD PCCB-00292

SNKのクレーンゲーム，ネオ・ミニ専用の景品のシングルCDを，1枚のアルバムにまとめたもの。草薙　京や八神　庵など，人気キャラのミニドラマ6編が楽しめる。

題材ゲーム：ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNK）
収録曲：①草薙　京&ユキ②アテナ&ケンスウ③不知火舞，神楽ちづる，キング④ブルー・マリー，山崎竜二，ビリー・カーン⑤矢吹真吾⑥八神　庵
声の出演：野中政宏，安井邦彦，生駒治美ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

禁じ手サウンドコレクション　ソールドアウト ロック編

12/5 ■シンコー・ミュージック ■1,600円（税込）
■CD SMCD-00004

バンド育成SLG『ソールドアウト』の攻略ツールとなるサウンド集。「ロック編」では，ゲームでベース曲として用意されている10曲のうち，5曲のロック・サウンドを3バージョン＋カラオケで収録している。

題材ゲーム：ソールドアウト（シンコー・ミュージック）
収録曲：①SHAME（ベスト・サウンド）②SHAME（最悪サウンド）③SHAME（B級サウンド）④SHAME（カラオケ）⑤SIT BACK&DON'T TALK BACK（ベスト・サウンド）⑥SIT BACK&DON'T TALK BACK（最悪サウンド）⑦SIT BACK&DON'T TALK BACK（B級サウンド）⑧SIT BACK&DON'T TALK BACK（カラオケ）⑨HOOCHY COOCHY，BROWN EYED ROSE（ベスト・サウンド）⑩HOOCHY COOCHY，BROWN EYED ROSE（最悪サウンド）⑪HOOCHY COOCHY，BROWN EYED ROSE（B級サウンド）⑫HOOCHY COOCHY，BROWN EYED ROSE（カラオケ）⑬LIVING FOR THE MOMENT（ベスト・サウンド）⑭LIVING FOR THE MOMENT（最悪サウンド）⑮LIVING FOR THE MOMENT（B級サウンド）⑯LIVING FOR THE MOMENT（カラオケ）⑰HOLDING ON（ベスト・サウンド）⑱HOLDING ON（最悪サウンド）⑲HODLING ON（B級サウンド）⑳HOLDING ON（カラオケ）

ロケット団よ永遠に

12/10 ■ピカチュウレコード（メディアファクトリー） ■950円
■CDシングル TGDS-110

アニメ版『ポケモン』のロケット団イメージ・ソング。ほか，'97年10月からのエンディング・テーマ「ニャースのうた」など，カラオケ・バージョンを含む5曲が収録されている。

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録曲：①ロケット団よ永遠に②ニャースのうた③ラッキーラッキー④ロケット団よ永遠に（オリジナルカラオケ）⑤ニャースのうた（オリジナルカラオケ）
特典：ロケット団シンボルマークアイロンプリント

© Nintendo・CR・GF・TX・SP・JK

クラッシュ万事休す／すかすかじっぷす

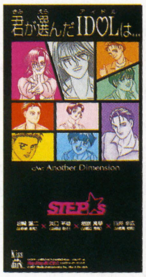
12/12 ■ソニーレコード ■1,223円（税込）
■CDシングル SRCL-4153

今月PSに登場する『クラッシュ・バンディクー2』のCMソング。3つのバージョン＋オリジナル・カラオケが楽しめる。

題材ゲーム：クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲！（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①クラッシュ万事休す②クラッシュ万事休す－SCSC HIPS ZIPS MIX③クラッシュ万事休す－踊れるCMヴァージョン④クラッシュ万事休す オリジナル・カラオケ
作詞：岡田　徹&BANANA ICE
作・編曲：岡田　徹

君が選んだIDOLは…／STEP☆S

12/16 ■エアーズ ■1,000円（税込）
■CDシングル AYDM-145



サターンで発売された男性アイドル育成SLG『Hop Step あいどる★』のテーマソング。登場キャラ4人で結成された「STEP☆S」による2曲が収録されている。

題材ゲーム：Hop Step あいどる★（メディアエンターテイメント）
収録曲：①きみが選んだIDOLは②Another Dimension③きみが選んだIDOLは（オリジナルカラオケ）④Another Dimension（オリジナルカラオケ）
ボーカル：岩崎譲二（野島健児），浜口平助（沼田祐介），相原真琴（堀江秀尚），川井幸広（飯島光明）

～幕末浪漫～月華の剣士

12/17 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,529円（税込）
■CD PCCB-00287

キャラの個性やゲームの世界観をきわだたせる“環境音楽”を収録。ボイス&SEもボリュームのあるものとなっている。

題材ゲーム：～幕末浪漫～月華の剣士（SNK）
収録曲：〈ORIGINAL VERSION〉①四神の門～戦雲の兆し～②志士たち③月華の剣士～夜明け前～④称えし者⑤楓ステージ環境音楽⑥御名方守矢ステージ環境音楽⑦雪ステージ1環境音楽⑧雪ステージ2環境音楽⑨変転⑩蘇生～其の壱～⑪玄武の翁ステージ環境音楽⑫一条あかりステージ紹介用環境音楽⑬一条あかりステージ環境音楽⑭神崎十三ステージ環境音楽⑮流転⑯鷲塚慶一郎ステージ環境音楽⑰天野　漂ステージ環境音楽⑱李　烈火ステージ環境音楽⑲因縁⑳紫鏡ステージ環境音楽 ㉑斬鉄ステージ環境音楽 ㉒直衛示源ステージ紹介用環境音楽 ㉓直衛示源ステージ環境音楽 ㉔因縁～会話～ ㉕蘇生～其の弐～ ㉖剣聖 ㉗昇天 ㉘崖下の洋館 ㉙朱雀 ㉚邪神の門 ㉛終焉 ㉜流燈 ㉝その後… ㉞続演 ㉟終劇〈VOICE COLLECTION〉㊱楓 ㊲御名方守矢 ㊳雪 ㊴玄武の翁 ㊵一条あかり ㊶神崎十三 ㊷鷲塚慶一郎 ㊸李　烈火 ㊹天野　漂 ㊺紫鏡 ㊻斬鉄 ㊼直衛示源 ㊽？ ㊾?? ㊿S.E.COLLECTION
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

モンスターファーム

12/17 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,529円（税込）
■CD PCCB-00293

東　亜佐美のボーカル曲も収録されたサウンド集。ゲームで円盤石として使うと？

題材ゲーム：モンスターファーム（テクモ）
収録曲：〈オリジナルバージョン〉①あるブリーダーの記録②うめよそだてよ③一通の手紙④歴史と栄えある英知の粋⑤街へでよう⑥生命の宿る石⑦夏，まっさかり⑧すごしやすい季節だよねぇ⑨雪と氷の季節⑩口笛吹いて働こう⑪休んだの？さぼったの？⑫一ヶ月がんばって⑬遺されたものたち⑭入院中⑮大変だよ…⑯鎮魂曲⑰光につつまれて⑱今度の大会はこれだ！⑲さ，がんばってこー⑳ラッパ1本のファンファーレ ㉑ラッパ2本のファンファーレ ㉒トロンボーン付きのファンファーレ ㉓ちょっと豪華なファンファーレ ㉔豪華なファンファーレ ㉕最後の舞台のファンファーレ ㉖始めの一戦 ㉗めざせ，さらに上を ㉘修行の成果 ㉙招待される素養はあるか？ ㉚技と力の極みが見える ㉛極みの果てに ㉜己の技に磨きをかけて ㉝あ～ぁ負けちゃった ㉞勝ったよ！ ㉟すごい，すごい！ ㊱表彰式です ㊲この子の人気はどうなったかな？ ㊳あいかわらずの人気でうれしいね ㊴この次はがんばろうね ㊵ほめてあげる？ ㊶これであなたも名人ね〈ボーナストラック〉㊷たんじょうびのうた
作詞・作曲・ボーカル：東　亜佐美（㊷）
初回特典：特製レアモンスター・トレーディングカードセット

アフターバーナーII

12/17 ■マーベラスエンターテイメント ■2,310円（税込）
■CD MJCAX-00007

セガのなつかしの名曲をよみがえらせる「鈴木　裕プロデュース・セガ体感ゲーム」シリーズの第3弾。パソコンで，サターン版のゲーム映像を見ることもできる。

題材ゲーム：アフターバーナーII（セガ）
収録曲：①Maximum Power②Final Take Off③Red Out④Super Stripe⑤After Burner⑥City 202⑦Final Take Off（with Melody）⑧After Burner（with Melody）⑨Voice＆S.E.Collection⑩EFFECT A⑪EFFECT B⑫VOICE⑬After Burner（S.E.）

七ツ風の島物語 オリジナルサウンドトラック＆アレンジ

12/17 ■ファーストスマイル ■2,548円（税込）
■CD FSCA-10023

ユニット「バディズー」によるオリジナル・サウンドと，メドレー形式のアレンジ・バージョンを収録。

題材ゲーム：七ツ風の島物語（エニックス）
収録曲：①イントロダクション②七ツ風の島物語オープニングテーマ③キャビネットゲーム～昆虫採集～④ヘンな住人の部屋⑤かわいい住人の部屋⑥無気味な住人の部屋⑦ザゴーレの行商人⑧こだまする地中の曲⑨ウマムカデレース⑩ルビーの芝居小屋⑪大ホールにて⑫本を読む⑬夢（ガープとリンゴアメ）⑭黒い風の塔⑮神秘的な祠⑯決戦！ワスレサラレタモノ⑰七ツ風の島物語エンディングテーマ⑱リンゴアメのオルゴール
特典：キャラクターシール

AZEL～パンツァードラグーンRPG

12/17 ■マーベラスエンターテイメント ■2,625円（税込）
■CD MJCA-00009（2枚組）

『パンツァードラグーンRPG』のサウンドから，18曲を選んでアレンジ収録。初回生産分にはゲームの「お試し体験CD-ROM」（サターン用）もついている。

題材ゲーム：AZEL～パンツァードラグーンRPG（セガ）
収録曲：①Ecce Valde Generous Ale（見よ，いと貴き翼）②初陣③高貴なる賊軍④偽りの神国⑤孤独な戦い⑥翼⑦永遠の別れ⑧闘いの予感⑨静寂の中の混沌⑩変異種⑪生命の息吹⑫蒼き遺跡のテーマ⑬巨大生物⑭休息⑮放浪⑯禁断の地⑰黒き艦隊⑱アトルムドラゴン
初回特典：サターン版「お試し体験CD-ROM」

ポケットファイター　オリジナルサウンドトラック

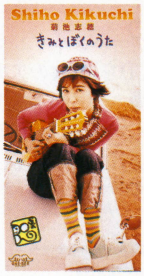
12/17 ■ファーストスマイル ■2,548円（税込）
■CD FSCA-10024

ステージBGMからエンディングまで，『ポケットファイター』のコミカルな楽曲とキャラクター・ボイスを完全収録。

題材ゲーム：ポケットファイター（カプコン）
収録曲：①ポケットファイターのテーマ②プレイヤーセレクト③キャラクター紹介デモ④VS.⑤酒場⑥おもちゃ屋⑦スキー場⑧アマゾン⑨中華街⑩タバサの部屋⑪マカイ外⑫マカイ中⑬WINNER⑭挑戦者登場⑮ボス前メッセージデモ⑯リュウ1⑰リュウ2⑱ケン⑲チュンリー⑳さくら ㉑モリガン ㉒レイレイ ㉓フェリシア ㉔タバサ1 ㉕タバサ2 ㉖いぶき ㉗ザンギエフ ㉘ダン ㉙ゴウキ ㉚スタッフロール ㉛コンティニュー ㉜ゲームオーバー ㉝ランキング ㉞ポケットファイターのテーマ（Original Version） ㉟IBUKI voices ㊱KEN voices ㊲GOUKI voices ㊳SAKURA voices ㊴ZANGIEF voices ㊵TABASA voices ㊶DAN voices ㊷CHUN-LI voices ㊸FELICIA voices ㊹MORRIGAN voices ㊺RYU voices ㊻LEI-LEI voices ㊼Announce voices ㊽SE collection
特典：キャラクターシール

きみとぼくのうた／菊池志穂

12/17 ■ワンダーエンターテイメント ■1,020円（税込）
■CDシングル WDDN-35



PSソフト『トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart』の主題歌を収録。桂木綾音役の菊池志穂のアーティスト・デビュー・シングルとなる。

題材ゲーム：トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart（アスキー）
収録曲：①きみとぼくのうた②ひとりぼっちということ③きみとぼくのうた（カラオケ）④ひとりぼっちということ（カラオケ）
作詞：康　珍化
作曲：辻　剛（①），階　一喜（②）
編曲：京田誠一

ストリートファイターIII 2ndインパクト～ジャイアントアタック オリジナルサウンドトラック

12/17 ■ファーストスマイル ■2,548円（税込）
■CD FSCA-10025

『2ndインパクト』の全楽曲を収録。旧キャラのサウンドは，前作のアレンジ版となっている。

題材ゲーム：ストリートファイターIII2ndインパクト～ジャイアントアタック（カプコン）
収録曲：①OPENING②PLAYER SELECT③VS④CROWDED STREET（action movie edit）⑤BOTTOMS UP⑥GET ON A TRAIN（drum＆bass mix）⑦NILE（afro edit）⑧WINNER1⑨TOMBOY（african voice mix）⑩SAO PAULO⑪CAVE MAN（dab）⑫BONUS GAME⑬HERE COMES A NEW CHALLENGER⑭FUNKY BAY⑮GOOD FIGHTER（2nd edit）⑯JAZZY-NYC（NY-house mix）⑰LEAVE ALONE（UK house mix）⑱WINNER2⑲SHARP EYES（piano melo version）⑳NILE（drum＆bass mix） ㉑THE FLAME ㉒CROWDED STREET（drum＆bass mix） ㉓WAIT A MINUTE！ ㉔RANKING ㉕SPIRITS ㉖MY FRIEND ㉗TOMORROW ㉘FAMILY ㉙AFTER THE FIGHT ㉚FLASHBACK～AGAIN ㉛ESCAPE ㉜CONTINUE ㉝GAME OVER ㉞STAFF ROLL ㉟GIANT ATTACK ㊱VOICE COLLECTION
特典：キャラクターシール

ラストブロンクス　ラジオドラマ VOL. 4

12/17 ■アイノックスレコード ■2,854円（税込）
■CD PCCG-95005

4か月連続リリースされてきた，ドラマ・シリーズ最終巻。おなじみラジオドラマ本編やショート・ストーリーなどに加え，プロデューサーによるトークを収録。

題材ゲーム：ラストブロンクス（セガ）
収録曲：①ドラマ第10話②ベ～あ～トーク　財目編③ドラマ第11話④笑闘ストーリー19.宴会にてパート1⑤笑闘ストーリー20.宴会にてパート2⑥笑闘ストーリー21.宴会にてパート3⑦笑闘ストーリー22.影の存在⑧ドラマ第12話⑨ベ～あ～トーク　黒澤編⑩ドラマ最終話⑪プロデューサートーク
声の出演：緒方恵美，井上喜久子，林　延年ほか

ラジオドラマ　デジタルアンジュ～電脳天使SS（スパイラルストーリー）～

12/20　■日本コロムビア　■2,854円（税込）
■CD　COCC-14739

天使たちが地球にきた理由が明かされる，ゲームのサイド・ストーリー。'97年2～3月に，文化放送でオンエアされた。

題材ゲーム：デジタルアンジュ～電脳天使SS（徳間書店インターメディア）
収録曲：①第1話「未来世界の光の子」②第2話「エヌバルユの巫女」③第3話「原始地球の天界」④第4話「天使たち地球へ」⑤第5話「素因・英貴也」⑥第6話「ベスティア」⑦最終話「想いは時を越えて」
声の出演：沢海陽子，井上喜久子，吉田古奈美ほか

ブラッディロア　オリジナル・サウンドトラック ～Primal Scream～

12/20　■キティレコード　■2,345円（税込）
■CD　KTCR-1461

PS版『ブラッディロア』のオリジナル・サントラ。サウンド・プロデュースに根岸貴幸，ギター演奏に土方隆行を迎えている。

題材ゲーム：ブラッディロア（ハドソン）
収録曲：①Defenders of Legacy②Wild Horizon③Forces of Nature④Bad Moon Rising⑤Cry of the Legend⑥The Wall of Destiny⑦Angel Fire⑧Underground⑨Bad Mama⑩Psychotic Nature⑪Return to the Wild⑫Bored to Death⑬Unsatisfied⑭Into the Wind⑮Down and Dirty⑯The Forgotten⑰The Nameless One⑱Champions

たまごっち～みんなでたまごっちワールド オリジナルサウンドトラック

12/20　■キティレコード　■2,548円（税込）
■CD　KTCR-1460

『64で発見!!たまごっち』のサウンド集。さまざまなシチュエーションで流れる，72曲もの楽曲を完全収録している。

題材ゲーム：64で発見!!たまごっち～みんなでたまごっちワールド（バンダイ）
収録曲：①地球よってく？②黄昏のばんぞー博士③たまごっち地球へおちてく④たまごっちハウスが完成したよ⑤64で発見!!たまごっち～みんなでたまごっちワールド⑥メイン・タイトル⑦渋谷PM5時たまごっち⑧世界のなぞなぞ！⑨東京たまごっちマンボ⑩ふあふあふあのたまごっち⑪たまごっち図鑑⑫わたがしのオルゴール⑬ユーロ・なぞなぞたまごっち⑭プラスたまごっち⑮マイナスたまごっち⑯逆回転してみよう⑰変身！たまごっち⑱フィトネスにいこう⑲フィトネスの準備をしよう⑳ごくろうさん㉑ほんとにごくろうさんでした㉒ピアノ・レッスンのたまごっち㉓金の食卓㉔金の道楽㉕白金の食卓㉖白金の道楽㉗ホラ!!㉘秘密の小部屋㉙ホラー料理ショウ㉚ホラートイレ㉛ホラー医務室㉜ファンキーエッグ時計㉝聞いてないよ㉞たまごっちinラスベガス㉟たまごっちナ○ミになりたい㊱大人の福引き㊲1等大当り!!㊳お世話でるるる㊴おやすみたまごっち㊵うんちがイッパイ㊶冷蔵庫っち登場㊷ばんぞーショップ60'S㊸ミカチューショップ60'S㊹スイスの山でえらんでちょ㊺勝負!!㊻たまごっちクラブへいく㊼侍！武蔵たまごっち郎 ㊽ヘビメタたまごっち㊾つくつくのたまごっち㊿ぴよぴよのたまごっち(51)たまごっちトルコへ行く(52)運動会のたまごっち(53)モンドのたまごっち(54)たまごっちジュリ穴へ行く(55)ビリビリ音頭(56)引き分けたまごっち(57)勝負!!たまごっち(58)うんこマン(59)終了条件のたまごっち(60)終了のたまごっち(61)優勝はだ～れ(62)発表いたします～(63)おめでとう！(64)ところで…(65)ばんぞーの研究ノート(66)スパイ大作戦のたまごっち(67)成熟っちになったよ(68)ほーひーウエスタン1(69)ほーひーウエスタン2(70)前川さん，そんな(71)そろそろ帰る？(72)おしまいおしまい

チョコボの不思議なダンジョン　オリジナル・サウンドトラック

12/21　■デジキューブ　■2,039円（税込）
■CD　SSCX-10014

オリジナル曲と，オープニング&エンディングのアレンジ版を収録。初回分に同梱のシングルには，クリスマス・アレンジされた楽曲とテレビCF曲のフル・バージョンが。

題材ゲーム：チョコボの不思議なダンジョン（スクウェア）
収録曲：①プレリュード（オーケストラ・ヴァージョン）②旅のはじまり③チョコボのお家④はじめてのダンジョン⑤謎⑥幻のアイテムを求めて⑦水のささやき⑧チョコボの村⑨太っちょチョコボ⑩倉庫屋さん⑪右も左もわからない⑫木造りの部屋⑬死神現る！⑭いざ　地の底へ⑮挑戦⑯戦いの後に⑰つかの間の休息⑱君をさがして⑲未知の空間⑳休まない翼 ㉑アトラのテーマ ㉒研究テーマは？ ㉓夢をみようよ ㉔神の使い ㉕闇の世界 ㉖鋼鉄の戦士 ㉗たどりついたところ ㉘勇気 ㉙戦え　チョコボ！ ㉚フィナーレ（オーケストラ・ヴァージョン）
作・編曲：濱渦正志
特典：8センチCDシングル（初回），クリスマス期間限定特製パッケージ

アインハンダー　オリジナル・サウンドトラック

12/21　■デジキューブ　■2,039円（税込）
■CD　SSCX-10015

スピード感あふれるオリジナル・サウンドに，未使用曲と東京ゲームショウ'97秋で披露されたリミックス・バージョンを収録。

題材ゲーム：アインハンダー（スクウェア）
収録曲：①強襲（ASSAULT）②発進（TAKE OFF）③帝都（CAPITAL）④街路（STREET）⑤廃虚（RUINS）⑥追跡（CHASE）⑦鼓動（MACHINE BEAT）⑧荒地（BAD LANDS）⑨静寂（SILENCE）⑩警報（WARNING）⑪突破（BREAKTHROUGH）⑫工場（FACTORY）⑬払暁（DAWN）⑭狂乱（MADNESS）⑮相克（CONFLICT）⑯焦燥（IMPATIENCE）⑰熱圏（THERMOSPHERE）⑱残像（AFTERIMAGE）⑲降臨（ADVENT）⑳叛逆（REBELLION）㉑無重量（ZERO GRAVITY） ㉒戦慄（SHUDDER） ㉓血戦（BLOODY BATTLE） ㉔混濁（MUDDLE） ㉕月光（MOONLIGHT） ㉖審判（JUDGEMENT） ㉗地球光（EARTHLIGHT） ㉘輪廻（METEMPSYCHOSIS）（未使用曲） ㉙序幕（BEGINNING）（東京ゲームショウ'97スペシャルリミックス）
作・編曲：福井健一郎

女神異聞録ペルソナ

12/21　■光栄　■3,000円（税込）
■CD　KECH-1121

原作のストーリーをベースにしつつ，オリジナル・キャラなども登場するドラマCD。ジャケット・イラストは金子一馬。ブックレットにはマンガ版『ペルソナ』の作者，上田信舟によるショート・コミックが掲載されている。

題材ゲーム：女神異聞録～ペルソナ（アトラス）
収録曲：①俺の中の君と僕（アイ・メット・ザ・マイン・マイン）②憂いの仮面③朱い記憶（クリムゾン・パック）④渇望の果て⑤牙の胎動
声の出演：石田　彰，桑島法子，上田祐司ほか

まじかるで～と

12/21　■ZUNTATAレコード　■2,550円（税込）
■CD　ZTTL-0017

キャラクター3人のイメージ・ソングや新曲を収録した，アーケード&PS版『まじかるで～と』のオリジナル・サウンド集。

題材ゲーム：まじかるで～と（タイトー）
収録曲：①I'LL SING MY SONG～LONG VERSION～②あいどるにっき～LONG VERSION～③終わらないTEEN'S NIGHT～LONG VERSION～④モノクローム・シーズン～LONG VERSION～⑤SUIKAの日⑥THANK YOU FOR A SMILE⑦まじかるで～とのテーマ⑧愛のDADDUE⑨恋のBADIYAH⑩SWEET LOVE⑪恋のBADIYAH（7＊JAZZ MIX）⑫FROM M-DARWIN⑬初めてのダイアリー⑭しゅっぱ～つ!!⑮OVER DRIVE⑯どこへ行こうかな？⑰ZAP OFF！⑱BRAIN DRAIN⑲到着っ!!⑳SUMMER WAVE ㉑CONTINUE？ ㉒SUPER FACE！ ㉓JUDGEMENT～FLY AWAY ㉔GAME OVER… ㉕I'LL SING MY SONG～PS VERSION～ ㉖あいどるにっき～PS VERSION～ ㉗終わらないTEEN'S NIGHT～PS VERSION～ ㉘モノクローム・シーズン～PS VERSION～

電車でGO！／サイドバイサイド2

12/21　■ZUNTATAレコード　■2,550円（税込）
■CD　ZTTL-0018

タイトーのアーケード・ゲーム2タイトルのサウンドをカップリング。『電車で～』にはユニットJ.A.M.によるソングも収録。

題材ゲーム：電車でGO！，サイド バイ サイド2（タイトー）
収録曲：〈電車でGO！〉①Mirror of Mind～The Dawning～②J.A.M.の電車で電車でGO！GO！GO！（studio ver.）③Go！Go！Train（Title Demo）④Traffic（select）⑤Game Start⑥発車ベル⑦Bonus Hit⑧Bonus Stage⑨Wind of Blue（Title Demo from PS）⑩Docking!!⑪Name Entry⑫Congratulation!!⑬Take me sunset（Ending）⑭J.A.M.の電車で電車でGO！GO！GO！（karaoke）⑮J.A.M.の電車で電車でGO！GO！GO！（live ver.）〈SIDE BY SIDE2〉⑯Atract⑰Select⑱Theme of spring⑲Red leaves⑳Midnight ㉑Thuwing ㉒Goal㉓Name Entry

ルームメイト～井上涼子 ラジオドラマI～涼子の学園生活1～

12/21 ■データム・ポリスター ■3,059円（税込）
■CD DPCX-5092

文化放送（土曜26：00～）と大阪放送（日曜26：00～）で放送中のラジオドラマ3話分とボーカル曲を収録。彼女の帰国から，秋の文化祭までの学園生活を描く。

題材ゲーム：『ルームメイト』シリーズ（データム・ポリスター）
収録曲：①誕まれた街を見にゆこう②第1話「涼子の帰国」③涙④第2話「クラス対抗戦」⑤ピアノが弾きたくなった⑥第3話「文化祭」
作詞・作曲・編曲：三井ゆきこ（①③⑤），柘植由秀（⑤作曲），春川仁志（①③⑤編曲）
声の出演：藤野とも子（ボーカル①③⑤），柳原みわ，林　延年ほか

涼子のテレフォン・ボイス集「Telephone Call from N.Y.」

12/21 ■データム・ポリスター ■1,470円（税込）
■CD DPCX-5094

データム・ポリスターのユーザー・テレフォンサービスで使われていた，涼子の「ニューヨークからのメッセージ」22編を収録したボイス集。

題材ゲーム：『ルームメイト』シリーズ（データム・ポリスター）
収録曲：①Phone No.1②Phone No.2③Phone No.3④Phone No.4⑤Phone No.5⑥Phone No.6⑦Phone No.7⑧Phone No.8⑨Phone No.9⑩Phone No.10⑪Phone No.11⑫Phone No.12⑬Phone No.13⑭Phone No.14⑮Phone No.15⑯Phone No.16⑰Phone No.17⑱Phone No.18⑲Phone No.19⑳Phone No.20㉑Phone No.21㉒Phone No.22
声の出演：藤野とも子

ツインビーPARADISE　ドラマコレクション2

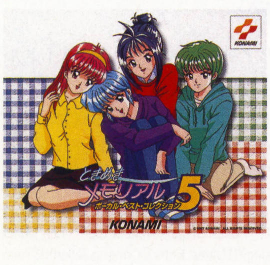
12/22 ■コナミ／キングレコード ■3,059円（税込）
■CD KICA-7821～2（2枚組）

ブラックツインビーこと，シーズとサリュートが初登場した長編「永久の楽園ソルティアス」などが収録された，「ツイパラ」総集編第2弾。

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：●ディスク1……〈2月13日の日曜日〉①part1「タンポポタウンに迫る危機」②part2「血を下さい」③part3「ガスの弱点」④part4「ガスの発生源を撃て！」〈永久の楽園ソルティアス〉⑤part1「デザート中学に来た転校生」⑥part2「黒い機体」●ディスク2……〈永久の楽園ソルティアス〉①part3「シーズとライト」②part4「ブラックツインビー」③part5「落ちてくる星，ミカエル」④part6「宇宙へ」⑤part7「ツインビーとの別れ」⑥part8「Hello Earth」
声の出演：緒方恵美，山崎和佳奈，西原久美子ほか

ときめきメモリアル　ボーカル・ベスト・コレクション5

12/22 ■コナミ／キングレコード ■3,568円（税込）
■CD KICA-7823～4（2枚組）



早くも5作目を迎える『ときメモ』キャラ総出演のボーカル集。「月とき」NO.7～14と秋の増刊号に収録されたソングに加え，朝日奈夕子と高見公人の新曲が楽しめる。

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：●ディスク1……①青になれ！②月夜の出来事③嵐④春にきがえて⑤Unselfish⑥透明な仮面⑦スキャンダルお待ちしてます⑧go to Mio's dream⑨予感⑩Fiesta～赤と黒～●ディスク2……①Aya's Cooking Lesson②100%の自分③あなたがいるから④夢，その続き⑤My energy⑥明日の花のように⑦OH MY GOD！～制御不能～⑧心からの笑顔⑨ゴールすんぜんっ⑩超（今世紀最大級）LOVE⑪ともだちの君へ
ボーカル：菊池志穂，五十嵐麗，小野坂雅也ほか
初回特典：ピクチャーCD仕様

アザーライフアザードリームス　オリジナル・ゲーム・サントラ

12/22 ■コナミ／キングレコード ■2,243円（税込）
■CD KICA-7808

「砂漠の中のオアシス」をテーマに作曲されたオリジナル・サウンド51曲を完全収録。

題材ゲーム：アザーライフアザードリームス（コナミ）
収録曲：〈Prologue〉①MUSIC BOX　オルゴール②MEMORIES of HERO'S FATHER　父の記憶③OVERTURE　オープニング〈The Company〉④THEME of NICO SOUTHEY　ニコ・サウジーの主題⑤THEME of FUR GOTS　ファー・ゴッツの主題⑥THEME of SELFI RODE　セルフィー・ロードの主題⑦THEME of MIA MIRIA　ミア・ミリアの主題⑧THEME of PATTY PAN　パティ・パンの主題⑨THEME of VIVIAN MERCA　ビビアン・メルカの主題⑩THEME of CHERRL CHILD　チェリル・チャイルドの主題⑪THEME of GHOSH RODE　ゴーシュ・ロードの主題〈The Town part I〉⑫HERO'S HOUSE＃1　主人公の家1⑬TOWN＃1　町1⑭ARM SHOP　武器屋⑮MONSTER SHOP　魔物屋⑯TEMPLE＃1　寺院1〈part II〉⑰TOWN＃2　町2⑱DANCE at PUB　酒場での舞踊⑲PUB　酒場⑳GYMNASIUM　ジム㉑PLAYROOM　遊戯場㉒GAME PLAYING　遊戯〈part III〉㉓HERO'S HOUSE＃2　主人公の家2㉔TOWN＃3　町3㉕CASINO　カジノ㉖MONSTER RACECOURSE　競魔場㉗MONSTER RACING　競魔〈part IV〉㉘TOWN＃4　町4㉙DANCE at THEATRE　劇場での舞踊㉚THEATRE　劇場㉛ENTRANCE of COMEDIANS　漫才師登場㉜EXIT COMEDIANS　漫才師退場〈part V〉㉝HERO'S HOUSE＃3　主人公の家3㉞TOWN＃5　町5㉟SWIMMING POOL　プール㊱TEMPLE＃2　寺院2〈Intarval〉㊲MUSIC FOR SOLO VIOLONCELLO　セロの音楽〈The Tower〉㊳FANFARE　レベルアップ㊴TOWER＃1（Theme）　塔1（主題）㊵TOWER＃2（Variation＃1）　塔2（変奏1）㊶TOWER＃3（Variation＃2）　塔3（変奏2）㊷TOWER＃4（Variation＃3）　塔4（変奏3）㊸TOWER＃5（Variation＃4）　塔5（変奏4）㊹TOWER＃6（Variation＃5）　塔6（変奏5）㊺TOWER＃7（Variation＃6）　塔7（変奏6）㊻TOWER＃8（Variation＃7）　塔8（変奏7）㊼THEME of VEILED GENUINE（Variation＃8）　ベルド・ジェインの主題（変奏8）㊽TENSION（Variation＃9）　緊迫（変奏9）㊾THEME of HERO（Finale）　主人公のテーマ（主題）〈Epilogue〉㊿HERO'S HOUSE＃4　主人公の家4 51FINALE　スタッフロール
作曲：コナミ矩形波倶楽部

とべ！ポリスターズ／トータルヴァイス　オリジナル・ゲーム・サントラ

12/22 ■コナミ／キングレコード ■2,243円（税込）
■CD KICA-7818

ゲームの全オリジナル・サウンドと，作曲者によるMIDIアレンジ1曲を収録。2曲の楽譜を掲載したブックレットつき。

題材ゲーム：とべ！ポリスターズ，トータルバイス（コナミ）
収録曲：〈とべ！ポリスターズ〉①出現!!!PPP団②出動!!!ポリスターズ③Hello！ポリスターズ④ポリーとスタン⑤ゆけ！ポリゴンタウンへ⑥超音波コウモリ！⑦ファン・ファンファーレ⑧OK！NEXTだー⑨OVER the FROZEN SEA⑩打ちイカス！⑪ジャングル・ミラクル！⑫突進！コバーレックス⑬RUN・RUN・渓谷RUN⑭シュッポッポ炸裂花火玉！⑮海と小島の物語⑯復讐のコバーレックス⑰闇の神殿⑱ダイナマイトボディー・ムキムキ⑲救え！ポリゴン星⑳嵐の中へ㉑倒せ！マテリアル三世㉒ファン・ファン・ファンファーレ㉓PEACE and SMILE㉔COUNT 20㉕またきてね㉖OVER the FROZEN SEA（アレンジ・バージョン）〈トータルバイス〉㉗TOTALVICE㉘Riot-Riot-Riot㉙Reload㉚Shot Into The Fire㉛Downstaires㉜Sandstorm㉝Dragonfly㉞Move My Blood㉟Cat's Step㊱Black Fog㊲The Crisis㊳The Second Crisis㊴The Last Crisis㊵Pass The Crisis㊶083（Oh-Eight-Three）㊷Do It㊸Sandstorm（funk version）㊹In The Name Of The Justice㊺Finn..
作曲：コナミ矩形波倶楽部

矩形波倶楽部＆コナミ矩形波倶楽部ベストVol. 1

12/22 ■コナミ／キングレコード ■2,243円（税込）
■CD KICA-7820

コナミのGMバンド「矩形波倶楽部」と，サウンド・チームである「コナミ矩形波倶楽部」がリリースしたアルバムから選曲した，バラエティ豊かなベスト盤。

収録曲：①Breeze②In The Wind③Straight Flash④Orange Party⑤Hit and Away⑥Memoire⑦Happy Daymare⑧Physical energy⑨Twinkling Star⑩Legend⑪One Night in NEO KOBE CITY⑫Eternal Planets⑬Tears stained Eyes⑭Time To Party Hearty!!⑮風の贈り物

禁じ手サウンドコレクション　ソールドアウト ポップス編

12/5 ■シンコー・ミュージック ■1,600円（税込）
■CD SMCD-00005

クールなプレイから笑えるダメ演奏まで，ゲーム中のポップス系サウンドを収録。

題材ゲーム：ソールドアウト（シンコー・ミュージック）
収録曲：①LOVE THAT NEVER ENDS（ベスト・サウンド）②LOVE THAT NEVER ENDS（最悪サウンド）③LOVE THAT NEVER ENDS（B級サウンド）④LOVE THAT NEVER ENDS（カラオケ）⑤LAST TEAR OVER YOU（ベスト・サウンド）⑥LAST TEAR OVER YOU（最悪サウンド）⑦LAST TEAR OVER YOU（B級サウンド）⑧LAST TEAR OVER YOU（カラオケ）⑨IF WE EVER MEET AGAIN（ベスト・サウンド）⑩IF WE EVER MEET AGAIN（最悪サウンド）⑪IF WE EVER MEET AGAIN（B級サウンド）⑫IF WE EVER MEET AGAIN（カラオケ）⑬NEVERTHELESS（ベスト・サウンド）⑭NEVERTHELESS（最悪サウンド）⑮NEVERTHELESS（B級サウンド）⑯NEVERTHELESS（カラオケ）⑰GIVE ME YOUR LOVE（ベスト・サウンド）⑱GIVE ME YOUR LOVE（最悪サウンド）⑲GIVE ME YOUR LOVE（B級サウンド）⑳GIVE ME YOUR LOVE（カラオケ）

グラディウス外伝　オリジナル・ゲーム・サントラ

12/22
■コナミ／キングレコード　■2,243円（税込）
■CD　KICA-7817

歴代『グラディウス』シリーズと『外伝』のサウンドをフィーチャーしたオリジナル・アレンジ曲や，マスター・データからの新録を行なったゲーム・サウンドを堪能できる。なつかしくも新しい，往年のコナミ&『グラディウス』ファンには必聴盤。

題材ゲーム：グラディウス外伝（コナミ）
収録曲：①SIDE STORY（ORIGINAL ARRANGE）②PROLOGUE③SELECT④SKY＃1⑤SNOWFIELD⑥BOSS⑦CEMETERY⑧CRYSTAL⑨MOAI⑩INTERNAL⑪FOREST⑫BLACK HOLE⑬Zab-RUSH⑭BOSS-RUSH＃1⑮BOSS-RUSH＃2⑯SPEED⑰INSIDE MISSION⑱BIG DUCKER⑲LAST BOSS⑳SKY＃2 ㉑ENDING ㉒GAME OVER ㉓NAME ENTRY
作曲：コナミ矩形波倶楽部
初回特典：メタリック・ステッカージャケット

グランディア　オリジナルサウンドトラックス

12/22
■キングレコード　■3,873円（税込）
■CD　KICA-5002〜3（2枚組）

サターンの注目タイトル，『グランディア』のアレンジ・アルバム。ディスク1には登場人物の心情描写がメインのオーケストラ・アレンジが，ディスク2にはストーリーを追うかたちの世界一周紀行をイメージしたシンセサイザー・アレンジが収録されている。

題材ゲーム：グランディア（ゲーム アーツ）
収録曲：●ディスク1……〈オーケストラ・アレンジ〉①グランディアのテーマ②ガンボの砂浜③楽しい冒険④スーとの別れ⑤蜃気楼の古城⑥ミューレン⑦アレントの美少女⑧幽霊船⑨世界の果て⑩迫り来る危機⑪リーン愛のテーマ●ディスク2……〈シンセサイザー・アレンジ〉①プレリュード②パームの街③うみねこ亭リリィ④サルト遺跡⑤ニューパーム〜わが心のフロンティア〜⑥ドム遺跡⑦ガドインとの決闘⑧ダイトの村⑨ガンボの祭⑩ツインタワー⑪カフーの里⑫ジールパドン⑬雪の村レーヌ⑭立ち上がれ！ジャスティン
作・編曲：岩垂徳行

マリオカート64 オン クラブ サーキット

12/26
■徳間ジャパンコミュニケーションズ　■3,568円（税込）
■CD　TKCA-71301（2枚組）

現役リミキサーたちが，ゲーム・サウンドにキャラクター・ボイスや効果音を盛り込んでクラブ・アレンジ。ディスク2枚組で，全28曲が収録されている。

題材ゲーム：マリオカート64（任天堂）
収録曲：●ディスク1……①title②select③circuit④Interlude⑤farm⑥Interlude⑦beach⑧desert⑨highway⑩snow⑪Interlude⑫mountain⑬Interlude⑭result＃2（lose）●ディスク2……①star②Interlude③battle④result＃3（VS＆Battle）⑤castle⑥Interlude⑦jungle⑧obake⑨rainbow⑩Interlude⑪result＃1（win）⑫Interlude⑬prize＃1（1st〜3rd）⑭staff roll
初回特典：N64コントローラーパック用スペシャルインデックスシール

バイオ ハザード〜マコバヴィレッジの惨劇〜　サウンド・ドラマ

12/31
■ソニーレコード　■2,854円（税込）
■CD　SRCL-4181

TBSラジオ「ゲーマーズパラダイス」にて放送された，オリジナル・ストーリー。ラクーンシティで謎の連続殺人事件が起こる最中，その調査に赴いたチームが行方不明になったとの連絡を受けたジルは，休暇を返上して街にもどろうとする。しかし暴走車の事故に巻き込まれ，街から40キロ離れたマコバ村に立ち寄ることに。運転手の死体を調べた彼女は，その体に動物に咬まれたような傷を発見する。

題材ゲーム：バイオ ハザード（カプコン）
収録曲：①第一夜「アークレイ山脈，北」②第二夜「葬送の村にて」③第三話「村人たち」④第四夜「シモンズ牧師の教会」⑤第五夜「地下牢の屍人（しびと）」⑥第六夜「父親」⑦第七夜「聖ハヴァオスの儀式」⑧第八夜「脱出……そして再び」
声の出演：宮村優子，速水　奨，関根明子ほか

Falcom　キング GAM シリーズ

「ザナドゥ／アンセム」
全てはこの曲から
はじまった…

ファルコム
クラシックス
11·21 On Sale
CD:KICA 1201
定価￥2,854（税抜価格￥2,718）

レーベル設立記念CD「ファルコムスペシャルBOX'89」他、すでに入手不可能な名曲を原盤より完全収録。さらにボーナストラックにはサターン版ファルコム・クラシックスjdkスペシャルバージョンも同時収録！

CONTENTS
1 Xanadu…ANTHEM
作詩・作曲・編曲:アンセム
2 La Valse Pour Xanadu…David Matthews
作曲:Sound Team jdk／編曲:デビッド・マシューズ
3 STAR TRADER…Keiichi Oku
作曲:Sound Team jdk／編曲:奥 慶一
4 Pre Primer…M-FUJISAWA Pre-Project
作曲:Sound Team jdk／編曲:藤澤道雄
5 Go Fight…J.D.K. BAND
作曲:Sound Team jdk／編曲:岸本友彦
6 PROVINCIALISM Ys…J.D.K. DULK FACTORY
作曲:Sound Team jdk／編曲:J.D.K. Dulk Factory
7 静寂の尖塔…T.Terashima with jdk E.ORCHESTRA
作曲:Sound Team jdk／編曲:寺嶋民哉
8 カール・キャレス…J.D.K.BAND
作曲:Sound Team jdk／編曲:岸本友彦
9 組曲LILIA…LONDON SYMPHONY ORCHESTRA
作曲:Sound Team jdk／編曲:服部隆之
Bonus Track
サターン版ファルコムクラシックス・jdkスペシャルバージョン
10 Falcom Classics / "Game Select"
11 Dragon Slayer / "Opening"
12 Dragon Slayer / "Field"
13 Dragon Slayer / "Ending"
14 Falcom Classics / "Total Ending"

Distributed by KING RECORDS

12/12 発売 ヴァンテージマスター Win95

前号追補タイトル

ザ・ソングブック・オブ・エルフィンパラダイス〜妖精楽園歌曲集〜

9/26

■BMGジャパン　■2,548円（税込）
■CD　BVCH-1531

ゲーム・キャラクターを演じる声優が歌うソングを，リスナーがいっしょに歌えるように数バージョン収録したボーカル集。

題材ゲーム： エルフィンパラダイス（アスク講談社）
収録曲： ①ELFIN PARADISE②ELFIN PARADISE（シトロンになろうバージョン）③ELFIN PARADISE（ジャスミンになろうバージョン）④ELFIN PARADISE（オリジナルカラオケ）⑤HAPPY FAIRY⑥HAPPY FAIRY（シナモンになろうバージョン）⑦HAPPY FAIRY（ローズマリーになろうバージョン）⑧HAPPY FAIRY（ミントになろうバージョン）⑨HAPPY FAIRY（オリジナルカラオケ）⑩Only for you⑪Only for you（ジャスミンになろうバージョン）⑫Only for you（ローズマリーになろうバージョン）⑬Only for you（オリジナルカラオケ）⑭一緒に歩こう⑮一緒に歩こう（シトロンになろうバージョン）⑯一緒に歩こう（シナモンになろうバージョン）⑰一緒に歩こう（オリジナルカラオケ）
作詞： あまがいりゅうじ（①〜③），渡辺智加（⑤〜⑧），松浦有希（⑩〜⑫），有森聡美（⑭〜⑯）
作曲： 伊藤信雄（①〜④⑭〜⑰），M.Rie（⑤〜⑨），松浦有希（⑩〜⑬）
編曲： 伊藤信雄
ボーカル： 國府田マリ子，久川　綾，富沢美智恵，丹下　桜，永島由子

前号追補タイトル

Tiny Angel／小森まなみ

10/3

■キングレコード（スターチャイルド）　■2,300円（税込）
■CD　KICS-643

『フォトジェニック』の2曲のソングと，『キューブバトラー』からの1曲を含むミニ・アルバム。後者は，アルバム収録にあたってリアレンジし，新たにレコーディングされたもの。

題材ゲーム： フォトジェニック（サンソフト）／キューブバトラー（やのまん）
収録曲： ①Love for you〜あなたを知りたい〜②Come on the HERO！（version M）③フォトジェニック④Happy Happy Birthday⑤THUNDERBOLT〜ボクはキミが必要〜⑥I miss you…
初回特典： オリジナルトレーディングカード

前号追補タイトル

「卒業M」ドラマCD　M（オレたち）にまかせろ！Vol. 4

10/21

■日本コロムビア　■2,854円（税込）
■CD　COCC-14581

ラジオ番組で放送されたドラマと，5人が勇者となり王国を救うために活躍する特別編「卒業Mファンタジー」が楽しめる。

題材ゲーム： 卒業M（イースリースタッフ）
収録曲： ①若さのディテール第1話②若さのディテール第2話③若さのディテール第3話④若さのディテール第4話⑤卒業Mファンタジー（書き下ろしオリジナルドラマ）
声の出演： 緑川　光，置鮎龍太郎，林　延年ほか

前号追補タイトル

すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエスト」ベスト・セレクション〜ロト・天空編〜

10/22

■ソニーレコード　■4,282円（税込）
■MD　SRYL-7331〜2（2枚組）

以前発売されたベスト・アルバム2枚をMD化。ディスプレイにすぎやま氏からのメッセージが現れるボーナス・トラック入り。

題材ゲーム： 『ドラゴンクエスト』シリーズ（エニックス）
収録曲： ●ディスク1……〈ロト編〉①ロトのテーマ（Ⅲ）②ラダトーム城（Ⅰ）③街の人々（Ⅰ）④Love Song探して（Ⅱ）⑤パストラール〜カタストロフ（Ⅱ）⑥レクイエム（Ⅱ）⑦遥かなる旅路〜広野を行く〜果てしなき世界（Ⅱ）⑧この道わが旅（Ⅱ）⑨王宮のロンド（Ⅲ）⑩冒険の旅（Ⅲ）⑪ダンジョン〜塔〜幽霊船（Ⅲ）⑫おおぞらをとぶ（Ⅲ）⑬戦いのとき（Ⅲ）⑭戦闘のテーマ〜アレフガルドにて〜勇者の挑戦（Ⅲ）⑮そして伝説へ（Ⅲ）⑯ボーナス・トラック（すぎやまこういち文字情報メッセージ）●ディスク2……〈天空編〉①序曲のマーチ（Ⅴ）②勇者の仲間たち（間奏曲〜戦士はひとり征く〜おてんば姫の行進〜武器商人トルネコ〜ジプシー・ダンス〜ジプシーの旅〜間奏曲）（Ⅳ）③勇者の故郷〜馬車のマーチ（Ⅳ）④エレジー〜不思議なほこら（Ⅳ）⑤海図を広げて（Ⅳ）⑥戦火を交えて〜不死身の敵に挑む（Ⅴ）⑦王宮のトランペット（Ⅴ）⑧空飛ぶ絨毯〜大海原へ（Ⅴ）⑨洞窟に魔物の影が〜死の塔〜暗黒の世界〜洞窟に魔物の影が（Ⅴ）⑩大魔王（Ⅴ）⑪天空城（Ⅴ）⑫エーゲ海に船出して（Ⅵ）⑬空飛ぶベッド（Ⅵ）⑭時の子守唄（Ⅵ）⑮ボーナス・トラック（すぎやまこういち文字情報メッセージ）

前号追補タイトル

かるく抱かないで／梶原ユキコ

10/25

■イーストウエスト・ジャパン　■1,020円（税込）
■CDシングル　AMDM-6202

テレビ東京で土曜深夜に放送中のドラマ『真・女神転生〜デビルサマナー』のオープニング・テーマ。梶原ユキコが，恋に傷ついた女心を歌い上げる。

題材ゲーム： 真・女神転生〜デビルサマナー（アトラス）
収録曲： ①かるく抱かないで②星の夜　月の朝
作詞・作曲： 梶原ユキコ
編曲： 大平　勉

前号追補タイトル

ゲームボーイ『ポケモン』のサウンドがまるごと入って，遊べるCD

11/1

■ピカチュウレコード（メディアファクトリー）　■3,000円
■CD　TGCS-384（2枚組）

ゲーム版のBGMサウンドと，すべてのポケモンの鳴き声を収録した2枚組アルバム。ディスク2ではアレンジ曲も楽しめる。

題材ゲーム： ポケットモンスター（任天堂）
収録曲： ●ディスク1……①オープニング②マサラタウンのテーマ③オーキド博士④オーキド研究所⑤ライバルあらわる⑥トキワへの道ーマサラより⑦戦い（VS野生ポケモン）⑧勝利（VS野生ポケモン）⑨ニビシティのテーマ⑩ポケモンセンター⑪ポケモン回復⑫トキワの森⑬道案内⑭トレーナーあらわる（女の子編）⑮戦い（VSトレーナー）⑯勝利（VSトレーナー）⑰おつきみ山のどうくつ⑱ハナダへの道ーおつきみ山より⑲ハナダシティのテーマ⑳ポケモンジム㉑マサキのもとへーハナダより㉒プリンの歌㉓クチバシティのテーマ㉔サントアンヌ号㉕シオンへの道ークチバより㉖ポケモンの笛㉗トレーナーあらわる（男の子編）㉘戦い（VSジムリーダー）㉙勝利（VSジムリーダー）㉚サイクリング㉛シオンタウンのテーマ㉜ポケモンタワー㉝タマムシシティのテーマ㉞カジノ㉟トレーナーあらわる（悪いヤツ編）㊱ロケット団アジト㊲シルフカンパニー㊳海㊴グレンタウンのテーマ㊵ポケモン屋敷㊶進化㊷最後の道㊸ラストバトル（VSライバル）㊹殿堂入り㊺エンディング㊻〜⑱：ポケモン図鑑ファイルナンバー1〜53●ディスク2……①〜⑱：ポケモン図鑑ファイル54〜151⑲ポケモンテクノ
特典： 特大オリジナルポケモンマップ，ポケモンネームシール

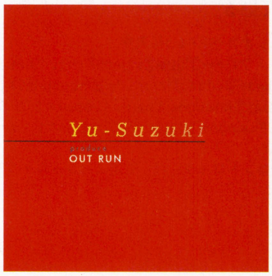
© 1995,1996 Nintendo／Creatures Inc.／GAME FREAK Inc.

前号追補タイトル

アウトラン

11/19

■マーベラス・エンターテイメント　■2,310円（税込）
■CD　MJCAX-00004



現在でもファンの多い『アウトラン』のサウンドを復刻。オリジナル&アレンジ・バージョンと，パソコンで観賞できるサターン版の映像を収録したCDエクストラ仕様。

題材ゲーム： アウトラン（セガ）
収録曲： 〈オリジナル・バージョン〉①MAGICAL SOUND SHOWER②PASSING BREEZE③SPLASH WAVE④LAST WAVE⑤Voice&S.E.collection〈アレンジ・バージョン〉⑥MAGICAL SOUND SHOWER⑦PASSING BREEZE⑧SPRASH WAVE⑨LAST WAVE

前号追補タイトル

ル・マン24

11/19

■マーベラス・エンターテイメント　■2,310円（税込）
■CD　MJCA-00005

ジャズの要素を内包したテクノ・サウンドをメインに，多彩な音楽を聴かせるオリジナル・サウンド集。エンジン音などの効果音も収録されている。

題材ゲーム： ル・マン24（セガ）
収録曲： ①FRESTIVITY②OPERATE ME③GATE OF TRIALS④SLIDING WAY⑤ENDURE MORE⑥MIDNIGHT AFFAIR⑦KNOW WHAT⑧SELF-DETERMINATION⑨WHICH IS？⑩SUPER CHARGER⑪YOU ARE⑫A.T.C（domination）⑬A.T.C⑭SHAKE IT DOWN⑮ENGINE SOUND COLLECTION⑯SE&VOICE COLLECTION

前号追補タイトル

バーチャストライカー&バーチャストライカー2

11/19 ■マーベラス・エンターテイメント ■2,310円(税込)
■CD MJCAX-00006

アーケードの人気サッカー・ゲーム2タイトルのサウンドをまとめて収録。エクストラ・トラックにはアーケード版の映像も収録されており，ゲームの熱気を再現する。

題材ゲーム：バーチャストライカー，バーチャストライカー2(セガ)

収録曲：〈バーチャストライカー〉①Advertise②Continue③Ending④Goal Replay⑤Goal Rush⑥selector〈バーチャストライカー2〉⑦selector1⑧howto1⑨goal1⑩goal3⑪jisatuten1⑫goalrush1⑬continue3⑭nameentry1⑮orc3⑯ending4short⑰vs1adv1c2long⑱vs1c1goalrush⑲vs1ckachinuki⑳vs1com01 ㉑vs1com02 ㉒vs1slow ㉓vs2miya3short ㉔vs2ending4mit ㉕vs2ending3mit ㉖vs2miya7 ㉗vs2adv1mit ㉘vs2goal1mit ㉙vs2grush1mit ㉚vs2contmap1mi ㉛vs2grush2mit ㉜vs2contmap2mi ㉝finalrush ㉞finalrush2 ㉟vs2miya7int ㊱bestgoal2

前号追補タイトル

ZAP！～MUSIC FOR SNOWBOARDERS～／VARIOUS ARTISTS

11/19 ■ポニーキャニオン ■1,980円(税込)
■CD PCCY-01186

PS&サターン・ソフト『ZAP！』のもとになったビデオのサウンド・トラック。ゲームのメイン・テーマ「8001」も収録している。

題材ゲーム：ZAP！スノーボーディング・トリックス'98(ポニーキャニオン)

収録曲：①Quiet Dawn(Zero-O収録)②Narcotic Angel(Party収録)③Number One(Party収録)④Plazma(Zero-O収録)⑤Stereo World⑥Sky⑦What Do I Have To Do To Prove My Love To You⑧8001⑨Blazing Hot⑩Changes(Study！Snowboarding School収録)⑪All Around(Zap 3 Snowboarding Prophet収録)⑫Back From The Dead(Party収録)⑬Teash And The Fascination⑭Too Many Mountains(Big Daddy Mix)(Party収録)

前号追補タイトル

ポケモンかけるかな？

11/21 ■ピカチュウレコード(メディアファクトリー) ■1,500円
■CD TGCS-385

テレビ番組「おはスタ」で放映中の『ポケモン』絵描き歌がCDになって登場。13匹の絵描き歌を収録しているほか，描きかたがわかるブックレットがついている。

題材ゲーム：ポケットモンスター(任天堂)

収録曲：①ポケモンかけるかな？(ピカチュウ／ミュウ／ダグトリオ／モンジャラ／ラッキー／ニョロモ／ピカチュウ アンコール)②はい　あさですよ！(カビゴン)③ぐにゃぐにゃガスガス(バタフリー／メタモン／ゴース／メタモン)④ああマルマイン(マルマイン)⑤クレヨン デ ポケモン(ナゾノクサ／マダツボミ)

© Nintendo・CR・GF・TX・SP・JK

前号追補タイトル

Tsubasa／朝倉ゆかり

11/21 ■キティレコード ■1,020円(税込)
■CDシングル KTDR-2185

ワンダーエッグ2の「スタアオーディション」に合格，ニッポン放送のラジオ番組に出演していた朝倉ゆかりが，このCDにて本格デビュー。テレビアニメ「バトルアスリーテス大運動会」のオープニング・テーマ「Tsubasa」ほか，2トラックを収録。

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会(インクリメントP)

収録曲：①Tsubasa②夕焼け③Tsubasa(オリジナル・カラオケ)

前号追補タイトル

FLOWER／そばにいるから…

11/24 ■データム・ポリスター ■1,020円(税込)
■CDシングル DPDX-5026

ラジオドラマ「涼子の学園生活」のテーマソングをシングル・カット。涼子を演じる藤野とも子が歌うポップス「FLOWER」と，スローテンポ・ワルツ「そばにいるから…」，それぞれのカラオケの4トラックが収録されている。

題材ゲーム：『ルームメイト』シリーズ(データム・ポリスター)

収録曲：①FLOWER②そばにいるから…③FLOWER(カラオケ)④そばにいるから…(カラオケ)

作詞：三井ゆきこ

作曲：三井ゆきこ(①)，筧　行夫(②)

編曲：三井ゆきこ，春川仁志(①)

ボーカル：藤野とも子

前号追補タイトル

ルームメイト　サウンドトラック集

11/24 ■データム・ポリスター ■3,059円(税込)
■CD DPCX-5091

19曲のサウンドとエンディング・テーマの新録版，ゲーム中に涼子が語る3編のおとぎ話を収録。オリジナル・トレカつき。

題材ゲーム：ルームメイト～涼子 in Summer Vacation(データム・ポリスター)

収録曲：①プロローグ②BGM FREE1③BGM FREE2④BGM FREE3⑤BGM FREE4⑥BGM FREE5⑦BGM FREE6⑧動物園⑨植物園⑩博物館⑪Solitude⑫空のちから(インスト)⑬Secrets⑭空港のテーマII⑮性格診断⑯Breakfast⑰Dinner⑱もしもここであなたに会えたら…(インスト)⑲Bad End⑳お日様を追いかけて(おとぎ話)㉑スイカ君の大冒険(おとぎ話)㉒人間になりたかった子犬(おとぎ話)㉓もしもここであなたに会えたら…㉔空港のテーマI(ボーナストラック)

声の出演・ボーカル：藤野とも子(⑳～㉓)

特典：オリジナルトレーディングカード

前号追補タイトル

タクティカルファイター　オリジナル・サウンドトラック DJ Hitomi and SOUNDTRACK

11/24 ■メディアリング ■2,548円(税込)
■CD MGCD-1037

未使用曲を含むゲーム・サウンド，ロング・バージョンのソング，声優たちのトーク&裏技公開など，多彩な内容で贈る。パソコン用のエクストラ・トラックもあり。

題材ゲーム：タクティカルファイター(メディアリング)

収録曲：①瞳のファンキートーク②EXPECT YOU③RAINY PROLOGUE④HITOMI EVOLUTION⑤瞳と真実のスペシャルトーク⑥VS.ONESELF⑦LOSER⑧瞳と真実のミミよりトーク⑨TIME IS POWER⑩MISSING MELODY⑪覆面ゲスト：ミスターS登場⑫WINNER⑬MISSING MELODY-2⑭修行の前に!?ミスターS自ら明かす禁断の奥義!!⑮CONSOLATION MATCH⑯ANOTHER LIFE⑰瞳のオヤスミトーク⑱DON'T GIVE IN

声の出演：今井由香(②⑱ボーカル)，菊池志穂，青野　武

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会TV　アスリートサウンドトラックスHOP

11/26 ■パイオニアLDC ■3,059円(税込)
■CD PICA-1155

テレビ版「大運動会」のサウンド・トラックが，CD3枚を収納できるビジュアル・スタンド&描き下ろしピクチャーCD仕様で登場。アニメのBGMだけでなく，メインキャラたちによる新曲なども楽しめる。

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会(インクリメントP)

収録曲：①Battle Athletess②Tsubasa "On Air Version" ③なみだいろのそらには…(あかりのテーマ)④Road Pursult⑤ゴールしなけりゃ意味ないね⑥Rehumanize Yourself⑦失望のアダージョ⑧再開ハ弦ノ彼方デ⑨あかり・ワルツ・踊る⑩雲ノ通ヒ路，四季ノ移リ時⑪HONEY BEE "Half size" ⑫あかりの平和な日々⑬四川・広東・北京でSTOMP⑭Battle Program X⑮ンガジのテーマ(ターニャ)⑯恋はラブラブ4999～これでいいのか上田さん～⑰御堂　巴のテーマ⑱ハツラツ・エクササイズ⑲祖国の栄光⑳WANA・WANNA？㉑わてが浪花の一乃だす㉒あかりのテーマ

作・編曲：周防義和

ボーカル：夏樹リオ(③)，久川　綾，阿口あやほか

前号追補タイトル

8番目の海／笠松美樹

11/28 ■ピンクパイナップル ■1,020円（税込）
■CDシングル KSDA-59087

ラジオ番組「同級生～恋愛専科2～」の'97年8月からのエンディング・テーマと，それ以前のエンディング曲「愛 発光体」をカップリング。ボーカルは，元シュガーで現在はユニットDE：RAHとして活動中の笠松美樹。

題材ゲーム：同級生2（エルフ）
収録曲：①8番目の海②愛 発光体③8番目の海（オリジナル・カラオケ）④愛 発光体（オリジナル・カラオケ）
作詞：並河神太（①），東郷幸枝（②）
作曲：笠松美樹
編曲：多田光裕（①③），笠松美樹（②④）

前号追補タイトル

生まれたてのBaby Pink／笠松美樹

11/28 ■ピンクパイナップル ■2,913円（税込）
■CD KSCA-59088

笠松美樹のケイエスエス・レーベル移籍第1弾となるフル・アルバム。同時発売の「恋愛専科2」のシングルに収録された2曲を含む，11曲を収録。

題材ゲーム：同級生2（エルフ）
収録曲：①生まれたてのBaby PINK②Knock My Door③愛 発光体④想い出を抱きしめて⑤You Are The One For Me⑥Pandra's Box⑦ZZZ……⑧Love Affair⑨永遠への翼⑩Bubble Love Motion⑪8番目の海⑫Welcome to my Kitchen

前号追補タイトル

同級生～恋愛専科２～Episode 5

11/28 ■ピンクパイナップル ■4,078円（税込）
■CD KSCA-59085（2枚組）

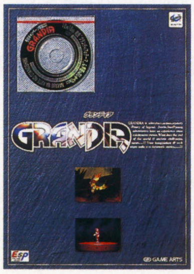
病弱な同級生・杉本桜子をメインキャラにしたストーリーと，パーソナリティとキャストのトークを収録した，2枚組ドラマCD第5弾。

題材ゲーム：同級生2（エルフ）
収録曲：●ディスク1（DJ Disc）……①同級生～恋愛専科～CD Special②橘ひかりの天上天下"唯"が独尊●ディスク2（Drama Disc）……〈ラジオドラマ・同級生2第5話「ずっと二人で……」〉①第一回「なぜかあの子が気になって」②第二回「元気なあなたが見たいから」③最終回「時は流れて……」
声の出演：こおろぎさとみ，高橋美紀，麻美順子ほか

前号追補タイトル ノベルティ

グランディア 特製ミュージックCD

10/25 ■ゲーム アーツ ■非売品（サターン版『グランディア』予約特典）
■CDシングル



10月25日から11月30日のあいだに『グランディア』を予約した人に店頭でプレゼントされたシングル。4人の声優が，自分の役どころや『グランディア』について語るトーク，テーマ曲のフル・バージョンなどが収録されている。

題材ゲーム：グランディア（ゲームアーツ）
声の出演：瀧本富士子，西原久美子，橘ひかり，萩森侚子

前号追補タイトル ノベルティ

ネクストキング～恋の千年王国「ハーブランドの一番長い日」

11/20 ■バンダイ ■非売品（サターン版『ネクストキング』限定版に同梱）
■CDシングル

登場キャラクターによるオリジナル・ドラマを収録した，サターン・ソフト『ネクストキング』の初回特典。ハーブランドにふりかかる最大の災いとは？

題材ゲーム：ネクストキング～恋の千年王国（バンダイ）
収録曲：①ハーブランドの一番長い日
声の出演：高山みなみ，丹下 桜，笠原弘子，勝生真沙子，皆口裕子

前号追補タイトル ノベルティ

リフレイン ラブ～あなたに逢いたい プレミアム・ミュージックCD

11/27 ■リバーヒルソフト ■非売品（サターン版『リフレイン ラブ』初回限定版"WHITE SNOW limited"に同梱） ■CD RHCC-97111

サターン版『リフレインラブ』の初回特典。ハート型のピクチャーCDに，オープニング&エンディング・テーマ，山崎和佳奈のトークを収録している。

題材ゲーム：リフレイ ラブ～あなたに逢いたい（リバーヒルソフト）
収録曲：①Prologue②Anything Gone③Talk（Wakana Yamasaki）④Blue Moon
作詞：畠中句美（①），マニーシャ（②）
作・編曲：岩崎大輔
声の出演：岩男潤子（②ボーカル），マニーシャ（④ボーカル），山崎和佳奈（③）

VIDEO&LD

センチメンタルグラフティ サマーコンサートライブLD

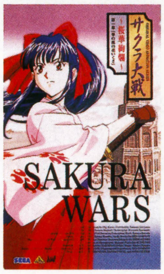
12/16 ■マリン・エンタテインメント ■5,800円（税込）
■LD MMLM-5001

コンサートの模様のほか，「メイキング・オブ・サマーコンサート」として楽屋裏，練習風景，出演者インタビューなどを収録。

（カラー120分）
題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①メイキング オブ サマーコンサート〈第一部〉②スペシャル ライブ ドラマ〈第二部〉③Long Distance Call④君がいれば…⑤一枚の風景⑥私のもとへ逢いに来て⑦Only Lonely Star⑧せつなさの行方⑨Sweet Tears⑩日曜日の丘⑪水色の宝石⑫Two Dreams⑬振り向けば I Love You⑭想い出を止めたままで…〈アンコール〉⑮たった一つの想い出
特典：セミダブルジャケット仕様，ポストカードセット（アニメイト特典），告知用B2ポスター

サクラ大戦～桜華絢爛～第一幕「華の都の花いくさ」

12/18 ■セガ／バンダイビジュアル ■5,800円
■VHS BES-1796／■LD BEAL-1077



太正8年，降魔との戦いに備えて進行していた帝国華撃団構想。霊子甲冑「光武」の開発が進み，あやめはその操縦者を探すべく世界を放浪していた……。ゲーム・ストーリー以前の，「花組」結成秘話が明かされるOVAシリーズ第1弾。

（カラー30分）
題材ゲーム：サクラ大戦（セガ）
声の出演：横山智佐，富沢美智恵，高乃 麗ほか
初回特典：サクラ大戦・太正浪漫アルバム（24P），全巻購入者特典応募用クーポン（描き下ろしイラスト使用），全四幕収納・特製化粧箱（LDのみ），B1サイズ特大オリジナルポスター（VHSのみ），ライナーノート

超光速グランドールVol. 3「告白…勇気をください…」

12/18 ■バンダイビジュアル ■4,800円
■VHS BES-1691／LD BEAL-1032

フリードシャルフから，王家の鎧と引き替えに地球の存亡を迫られたひかるは，先輩に別れを告げ，単身戦いへと赴く。ひかると地球の運命，そしてひかるに心を開きつつあるシギルは……？　OVA「グランドール」最終巻。

（カラー28分）
題材ゲーム：超光速グランドール（バンダイビジュアル）
声の出演：安井邦彦，水谷優子，緑川　光ほか
初回特典：シギルのセクシーショットピンナップ

TV版「バトルアスリーテス大運動会」track1

12/21 ■パイオニアLDC ■5,500円
VHS PIVS-7141／LD PILA-7091

'97年10月から放送中のテレビアニメの第1～2話を収録。ゲームやOVA版とはちがい，あかりが大学衛星に入学する前の，訓練校生時代のエピソードが描かれる。

（カラー60分）
題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
声の出演：夏樹リオ，伊藤美紀，沢海陽子ほか

非売品

セガサターンビデオマガジン12月発売タイトル号

12/1 ■セガ ■非売品（プロモーション用）
■VHS

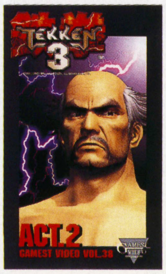
年末発売予定の50本以上のタイトルをイッキに紹介。サターン・ユーザー待望の『グランディア』もついに登場する。

（カラー28分）
収録内容：①仮面ライダー作戦ファイル1②マス・デストラクション～お父さんにもできるソフト③バーチャル競艇2④ソニックR⑤この世の果てで恋を唄う少女YU-NO⑥メタルフィスト⑦バーチャル・シアター1.天国に行けないパパ⑧バーチャル・シアター2.ボーイズ・ライフ2⑨バーチャル・シアター3.インターセプター⑩コットン2⑪銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル⑫デジグ・ラッセン～アートコレクション⑬Hop Stepあいどる★⑭ウィザードリィネメシス⑮ジャングルパーク～サターン島⑯SAVAKI⑰ガンブレイズS⑱マリア～君たちが生まれた理由（わけ）⑲サターンボンバーマンファイト!!⑳大江戸ルネッサンス ㉑悠久の小箱 ㉒ソロ・クライシス ㉓じゃんぐリズム ㉔ウルトラマン図鑑2 ㉕ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部 ㉖SANKYO FEVER実機シミュレーションS Vol.2 ㉗ファーランドサーガ ㉘テクストート・ルド～アルカナ戦記 ㉙ユニバーサルナッツ ㉚ティンクルスタースプライツ ㉛水滸伝～天導一〇八星　究極タイガーIIプラス ㉝シャイニングフォースIIIシナリオ1王都の巨神 ㉞グランディア ㉟放課後恋愛クラブ～恋のエチュード ㊱ウィザーズハーモニー2 ㊲頭文字（イニシャル）D～公道最速伝説 ㊳マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士 ㊴UNO DX ㊵音楽ツクール　かなで～る2 ㊶忍ペンまん丸 ㊷センチメンタルグラフティ ㊸蒼穹紅蓮隊 お徳用 ㊹ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション ㊺スーパーアドベンチャーロックマン ㊻反射でスパーク！ ㊼GT24 ㊽スーチーパイアドベンチャー～ドキドキナイトメア ㊾NOON ㊿ツアーパーティー～卒業旅行に行こう (51)アルカナ・ストライクス (52)リアルバウト餓狼伝説スペシャル (53)プロ野球チームもつくろう！

前号追補タイトル

鉄拳３ ACT. 2

9/19 ■新声社 ■5,800円
■VHS GV-38



平八，ジュリア，ブライアンの3人をターゲットにした攻略ビデオ。3部構成の対戦コーナー，CGつきで解説する10連コンボ，「哀れなクマさんコーナー」などを収録。

（カラー60分）
題材ゲーム：鉄拳3（ナムコ）
収録内容：①ゲーメストビデオ・オリジナル・オープニング②オープニング③キャラクター紹介④新キャラ解析⑤クラッシュコーナー⑥対戦コーナー⑦10連コンボコーナー⑧哀れなクマさんコーナー
声の出演：若本規夫

前号追補タイトル

ヴァンパイア セイヴァー

11/7 ■新声社 ■6,500円
■VHS GV-40

システム解析，対戦といった実戦で役立つコーナーから，お笑いネタを集めた「???コーナー」，ノーカット・エンディング集まで，8つの項目を120分にわたって収録。

（カラー120分）
題材ゲーム：ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）
収録内容：①ゲーメストビデオ・オリジナル・オープニング②オープニング③キャラクター紹介④システム解析⑤連続技コーナー⑥対戦コーナー⑦???コーナー⑧エンディング集
声の出演：速水　奨

前号追補タイトル

竜機伝承 Legend 3 暁光～きぼう～

11/28 ■ケイエスエス ■5,800円
■VHS KSVA-23212／LD KSLA-23212

港町ヴーイッドにて，帝国兵からセディたちを救った女魔導士・リリス。帝国に故郷を滅ぼされた彼女は，復讐のために諸国を旅していたのだった。セディとバシュアの対決シーンも描かれ，物語はクライマックスを迎える。

（カラー30分）
題材ゲーム：竜機伝承（ケイエスエス）
声の出演：今井由香，そのざきみえ，大塚明夫ほか

前号追補タイトル

エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第１巻「ときめきの予感…」

11/28 ■ピンクパイナップル ■6,800円（通販）
■VHS KSVA-53291／LD KSLA-53291

年齢制限なしの『下級生』OVAが登場。同級生・長瀬トオルを家に下宿させることになった瑞穂の，高校生最後の夏を描く。通販あつかいなので，問い合わせはセイヨーメール（☎03-3779-0211）まで。店頭での販売は98年1月23日から。

（カラー25分）
題材ゲーム：下級生（エルフ）
声の出演：茶山莉子，柳原みわ，三五美奈子ほか

前号追補タイトル

スーパーロボット大戦F　キャラクター解剖ビデオ

11/28 ■ケイブンシャ／ビームエンタテインメント／バンダイビジュアル
■3,980円 ■VHS BAND-0300

神谷　明のナレーションで，『スーパーロボット大戦F』のロボットたちを解説する。デフォルメ&リアル版のデータのパラメータ化，開発者へのインタビューなど，往年のロボットアニメ・ファンを楽しませる内容となっている。

（カラー45分）
題材ゲーム：スーパーロボット大戦F（バンプレスト）
収録内容：①スーパーロボット大戦史②『スーパーロボット大戦F』戦闘ファイル③スペシャル・インタビュー（永井　豪，石川　賢）④『スーパーロボット大戦F』制作メイキング
声の出演：神谷　明

SCITRON LABEL NEW RELEASE

PONY CANYON / SCITRON

-SNK Characters Sounds Collection Vol.5-

KOF'97 キャラクターズドラマ SPECIAL EDITION /SNK

CD:PCCB-00292　¥1,529(税込)

初回特典：スーパーピクチャー CD

＜収録内容＞
1. 草薙京&ユキ
2. アテナ&ケンスウ
3. 不知火舞、神楽ちづる、キング
4. ブルー・マリー、山崎竜二、ビリー・カーン
5. 矢吹真吾
6. 八神庵

CD 97.12.3 ON SALE

SNKのクレーンゲーム、ネオミニ専用アイテムとして話題を呼んでいる、キャラクターによるオリジナルドラマを収録したシングルCD6枚を、全て1枚のアルバムに収録したレアアイテムが、1500シリーズという驚愕の価格でサイトロンレーベルよりリリース！

-SCITRON 1500 SERIES-

〜幕末浪漫〜月華の剣士 /SNK 新世界楽曲雑技団

CD:PCCB-00287　¥1,529(税込)

初回特典：スーパーピクチャー CD

＜収録曲＞
ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E.COLLECTION

CD 97.12.17 ON SALE

SNKの新作対戦格闘アクションゲーム「幕末浪漫〜月華の剣士〜」から、オリジナルBGM&ボイス、S.E.集が早くも1500シリーズで登場。幕末を舞台に繰り広げられる剣劇、全て新しいキャラクターたちのボイス等、ファン必聴の1枚。解説書、楽譜付き。

-SCITRON 1500 SERIES-

モンスターファーム /テクモ

CD:PCCB-00293　¥1,529(税込)

初回特典：特製レアモンスター・トレーディングカードセット

＜収録曲＞
オリジナルバージョン
たんじょうびのうた
（詞・曲・歌／東 亜佐美）

CD 97.12.17 ON SALE

大人気！ モンスターファームのサントラついに発売！BGMの素晴らしさに加え、これを円盤石として使用すると…！さらにボーナストラックとしてホリィちゃんのたんじょうびのうた（詞・曲・歌／東 亜佐美）まで入ってる！ しかも初回特典はレアモンスター・トレーディングカードセット！限りなくおいしすぎるアルバム！ 解説書・楽譜付き。

-RADIO DRAMA-

マリーのアトリエ ドラマ CD /GUST CO.,LTD

CD:PCCB-00291　¥2,548(税込)

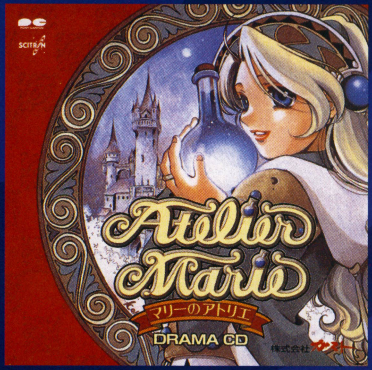
出演声優
マリー／池澤春菜　シア／大沢つむぎ
クライス／子安武人　ディオ／立木文彦
ルーウェン/小杉十郎太　イングリド先生/麻上洋子
ナタリエ／佐々木るん　クーゲル／鈴木栄一郎
アウラ／金月真美　他

好評発売中！
-Fantastic Character Series-
マリーのアトリエ /GUST CO.,LTD
CD:PCCB-00280　¥2,548(税込)

CD 97.12.3 ON SALE

錬金術士を夢見るマリー。明るく元気なマリーを中心にザールブルグの街に新たなドラマが生まれる!!

インタラクティブラジオドラマ第14弾は「マリーのアトリエ」の登場！「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!



「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!

日時：毎週日曜日　パーソナリティー：子安武人、氷上恭子

東京放送(TBS/東京/954kHz)
深夜25：00〜25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)
深夜25：00〜25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)
深夜24：00〜24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)
深夜24：40〜25：10

12月放送のラジオドラマは
「ヴァンパイアハンター」
1月放送予定のラジオドラマは
「月華の剣士」

CD 98.1.8 ON SALE
ヴァンパイアハンター ドラマCD
カプコン
CD:PCCB-00296　¥2,548(税込)

Next Comming Soon!

CD 98.1.8 ON SALE

-SCITRON 1500 SERIES-
侍魂〜サムライスピリッツ〜
SNK　新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00283　¥1,529(税込)

-Fantastic Character Series-
きまぐれマイベイビィ
アクセラ
CD:PCCB-00295　¥2,548(税込)

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL：http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

新作発売予定表DataBase

DataBase Windows95新作発売予定表

コナミの新発表タイトルは,『ときメモドラマシリーズ 虹色の青春』を題材としたスクリーンセーバー。『プリンセスメーカー ゆめみる妖精』は,セーバーだけでなく本編の発売が決定した。富士通は『エーベルージュ2』を発表。キャラが大幅に入れ替わっている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月30日	★囲碁スピードマスター第1集	囲碁	スプリングコスモ	5,500円
	★囲碁スピードマスター第2集	囲碁	スプリングコスモ	5,500円
	★囲碁スピードマスター第3集	囲碁	スプリングコスモ	5,500円
	★囲碁スピードマスター第4集	囲碁	スプリングコスモ	5,500円
	★囲碁スピードマスター第5集	囲碁	スプリングコスモ	5,500円
11月1日	★MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR98 for Windows95(マ)	フライトSLG	トワイライトエクスプレス	オープン価格
11月10日	★算数直伝1年	教育	学習研究社	9,800円
	★算数直伝2年	教育	学習研究社	9,800円
	★算数直伝3年	教育	学習研究社	9,800円
	★算数直伝4年	教育	学習研究社	9,800円
	★算数直伝5年	教育	学習研究社	9,800円
	★算数直伝6年	教育	学習研究社	9,800円
11月21日	★Jaja馬カルテット タクティクスI +メガボイスリベンジ	データ集	G.M.F	4,800円
11月22日	★調布～神津島アドベンチャー	データ集	トワイライトエクスプレス	3,800円
11月29日	★TAHITI SCENERY(マ)	データ集	トワイライトエクスプレス	4,800円
12月5日	★星空はかせ	ツール	アスキーサムシンググッド	7,800円
	★NEED FOR SPEEDⅡSE(マ)	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	★AIRPORT &SCENERY DESIGNER(マ)	ユーティリティ	トワイライトエクスプレス	未定
	★JACK NICKLAUS 4 Macintosh(マ)	ゴルフ	トワイライトエクスプレス	9,800円
12月10日	デスクトップ・キャラクター ペプシマン	アクセサリー	日本IBM	1,200円
	デスクトップ・キャラクター めざましくん	アクセサリー	日本IBM	1,200円
	デスクトップ・キャラクター リカちゃん	アクセサリー	日本IBM	1,200円
12月12日	★カーソルランド	アクセサリー	Spike	1,980円
	★銀河英雄伝説ⅣEX for Windows95 ローコスト版	SLG	ボーステック	5,980円
12月中旬	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」爬虫類／両生類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
12月下旬	MAGIC:THE GATHERING ～DUELSOF THE PLANESWALKERS(マ)	データ集	メディアクエスト	未定
12月予定	サブ・カルチャー	SLG	イマジニア	未定
	★ハローキティ いっしょにあそぼ	オムニバス	ウィズ	(予) 5,800円
	★UNCLEAR STRIKE(マ)	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	楽しい詰め碁300 第四巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	F-22 RAPTOR(マ)	フライトSLG	マイクロマウス	未定
	FALCON 4.0(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	未定
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	FI運営シミュレーション(仮)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	パチ夫くん(仮)	パチンコ	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	(予) 4,700円
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	9,800円
1月23日	★スキーレーシング(マ)	レーシング	シエラ・パイオニア	(予) 7,800円
	RED BARON 2(マ)	フライトSLG	シエラ・パイオニア	7,800円
	ミッドガルド	RPG	バロック	9,800円
1月25日	★こちら葛飾区亀有公園前派出所 ～幻のお宝を追え!	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
1月29日	NOON(ヌーン)	アクション	マイクロキャビン	未定
1月下旬	★ライフストーム(オンライン専用)	RPG	日本システムサプライ	8,200円
1月予定	ゴーディアン・ノット	SLG	イマジニア	未定
	地球防衛会社	SLG	エレクトリックシープ	8,800円
	グランド・セフト・オート ～ポリス野郎をぶっちぎれ	アクション	ズー	8,800円
	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	レーシング	セガ	未定
	★SANKYO FEVER 実機シミュレーションPC Vol.3	パチンコ	ティー・イー・エヌ研究所	6,500円
	THE REBELLION(マ)	SLG	マイクロマウス	未定
	マジック:ザ・ギャザリング ～スペル オブ ジ エンシェンツ日本語版	データ集	メディアクエスト	未定
	ドラキッド	SLG	メディアリング	未定
2月13日	シークエンス・パラディウム	SLG	工画堂スタジオ	11,800円
2月26日	ツインビーPARADISE in どんぶり島	エンターテインメント	コナミ	(予) 4,800円
2月予定	HEAVY GEAR(マ)	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	8,800円
	NET STORM(マ)	SLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	AIR DOMINANCE FIGHTER	フライトSLG	イマジニア	未定
	★サイバーウイルス(仮)	SLG	イマジニア	9,800円
	★ローズ・オブ・ザ・レルムⅡ	SLG	イマジニア	9,800円
	★ロストソード～失われた聖剣	アクション	イマジニア	9,800円
	ピクシーガーデン アドバンスト ～テールプロミーズ	SLG	NECインターチャネル	9,800円
	三國志Ⅵ	SLG	光栄	13,800円
	だいな♥あいらん	AVG	CSK総合研究所	7,800円
	戦国美少女絵巻 空を斬る!!	RPG	TGL	未定
	ダーク・アース日本語版	AVG	メディアクエスト	9,800円
冬頃予定	ストリートファイターZERO	対戦格闘	カプコン	未定
	遊プリント「ああっ女神さまっ」	ツール	ミックス・エンターテインメント	7,980円
3月6日	ディスクステーション18号〈春号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
3月予定	上海ダイナスティー	パズル	アクティビジョン・ジャパン	未定
	スクリーミン デーモンズ	フライトSLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ゾーク・グランドインクイジター	AVG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	★INTERNATIONAL GT CHAMPIONSHIP	レーシング	イマジニア	9,800円
	ゆみみみっくすREMIX	AVG	CSK総合研究所	7,800円
	金田一少年の事件簿 ～悲報島の惨劇	AVG	システムソフト21	8,800円
	大運動会(仮)	SLG	TGL	未定
	「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」スクリーンセーバーVol.2	スクリーンセーバー	ナインライブス	未定
	★エーベルージュ2	SLG	富士通	未定
	デスクトップのメイドさん第3巻「アニエス」	素材集	ヘキサ	5,800円
3月予定	PINBALL ADDICTION(マ)	ピンボール	メディアクエスト	未定
4月24日	ザ・ファミレス～あの街を独占せよ	SLG	マスターピース	7,800円
春頃予定	人魚～デスクトップ・マーメイド	ツール	アクアシステム	未定
	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	★RED LINE RACER(仮)(マ)	レーシング	イマジニア	未定
	アンリアル	3Dシューティング	ゲームバンク	8,800円
	アンリアル・レベルエディター	ユーティリティ	ゲームバンク	未定
	維新の嵐～幕末志士伝	SLG+RPG	光栄	未定
	沈黙の艦隊(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	電影少女	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	WIND	アクション	マインドウェア	5,800円
98年予定	ザ・ラスト・ダイナスティ	AVG	ITOCHU	未定
	機甲装神ヴァルカイザーⅠ	AVG	サイレンス	未定
	機甲装神ヴァルカイザーⅡ	AVG	サイレンス	未定
	必殺パチンココレクション3	パチンコ	サンソフト	(予) 6,800円
	ラストブロンクス	対戦格闘	セガ	未定
	スタークラフト(仮)	SLG	ソース	未定
	サイキックディテクティブシリーズVOL.I「インビテーション」	AVG	データウエスト	未定
	サイキックディテクティブシリーズFINAL「ソリチュード・上巻」	AVG	データウエスト	未定
	サイキックディテクティブシリーズFINAL「ソリチュード・下巻」	AVG	データウエスト	未定
	★プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	ナインライブス	未定
	イース エターナル	ARPG	日本ファルコム	未定
	トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
	トレインシミュレーター 名鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
	MIタンク プラトーン日本語版	3Dアクション	メディアクエスト	未定
	セブンスリジョン日本語版	SLG	メディアクエスト	未定
	ファルコン4.0日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	マジック:ザ・ギャザリング ～デュエルズ オブ ザ プレインズウォーカーズ日本語版	データ集	メディアクエスト	未定
	ヨーロピアン エアー ウォー 日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	EUROPEAN AIR WAR(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	GUARDIANS :AGENTS OF JUSTICE(マ)	SLG	メディアクエスト	未定
	MI TANK PLATOONⅡ(マ)	3Dアクション	メディアクエスト	未定
99年予定	ウォークラフトⅡ アドベンチャー(仮)	AVG	ソース	未定
未定	ウィザードリィ・日の本異聞伝	RPG	アスキー	未定
	パニック&レスキュー ～蜘蛛の糸 for Windows	アクション	ありがた屋	5,800円
	TOTAL DRIVING	レーシング	イマジニア	未定
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	★ウィザードリィネメシス アドベンチャー	RPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	ゲッターロボ デスクトップ・アクセサリー集	素材集	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	★ANDRETTI RACING(マ)	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	FIFA :ROAD TO WORLD CUP 98(マ)	サッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	★VIRTUAL POOL 2(マ)	ビリヤード	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	おもしろ倶楽部 3Dでき～るJr.2	ツール	キヤノンソフトウェア	9,800円
	西陣パチンコ三昧 第二巻	パチンコ	ケイエスエス	(予) 9,800円
	The Tone Rebellion	SLG	ゲームバンク	未定
	デストラクションダービー2	レーシング	ゲームバンク	7,800円
	Total Anihiration	SLG	ゲームバンク	未定
	防衛大作戦(仮)	SLG	ゲームバンク	未定
	ワイプアウトXL	レーシング	ゲームバンク	7,800円
	ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明	SLG+RPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	(予) 6,800円
	★虹色の青春 スクリーンセーバー(仮)	スクリーンセーバー	コナミ	未定
	麻雀マスター	麻雀	コナミ	未定
	おかわり ママのダイエットと ベビーのディナー	教養	ザ・ヒューマン	4,800円
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	Sky-X	フライトSLG	サンソフト	未定
	囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	9,800円
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	9,800円
	★呉 清原「囲碁研究会」	囲碁	G.A.M.	未定
	★小林千寿「にこにこ入段コース」一巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	★小林千寿「にこにこ入段コース」二巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	★小林千寿「にこにこ入段コース」三巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	★小林千寿「にこにこ入段コース」四巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	★小林千寿「にこにこ入段コース」五巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	★小林千寿「にこにこ入段コース」六巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	★小林千寿「にこにこ入段コース」七巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	初心者のための囲碁	囲碁	G.A.M.	8,800円
	太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	楽しい詰め碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰め碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	平成雀士録2～放浪編(仮)	麻雀	G.A.M.	未定
	★ミニ碁一番勝負	囲碁	G.A.M.	5,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	未定
	激闘!欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘!ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘!八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	サクラ大戦デジタルデータ集 太正十二年電脳記録年鑑 普及版	スクリーンセーバー	セガ	4,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	セガラリー・チャンピオンシップ (MMX)	レーシング	セガ	未定
	SUNDIAL(マ)	エンターテインメント	亘香通商	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円
	ENEMY NATIONS(仮)	SLG	TGL	未定
	The秘書	ツール	ナグザット	未定
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	大逆鱗 3	ARPG	日本アプリケーション	未定
	英雄伝説III〜白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説IV〜朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説V	RPG	日本ファルコム	未定
	(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	ころっせうむ	RPG	ネイティブソフト	7,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	キッチンぱにっく	アクション	バンサーソフトウェア	5,800円
	ジュリアン	AVG	フジコム	6,800円
	世界の車窓から スイス編 2	エンターテインメント	富士通	未定
	世界の車窓から スペイン編	エンターテインメント	富士通	未定
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	ストリート・オブ・シムシティ 日本語版	3Dアクション	マクシス	未定
	遊プリント「逮捕しちゃうぞ」	ツール	ミックス・エンターテインメント	未定
	遊プリント 「美少女戦士セーラームーン」	ツール	ミックス・エンターテインメント	未定
	ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruruds	SLG	ユタカ	9,800円
	家康戦旗	SLG	龍[RON]/イマジニア	未定
	維新開国	SLG	龍[RON]/イマジニア	未定

■発売中止が決定した作品……●ハイパー日本昔話シリーズ2「一寸法師」(ありがた屋)●ハイパー日本昔話シリーズ3「かぐやひめ」(ありがた屋)
■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ディスティニー(G.M.F)未定→10月9日●GE・TENIII〜全世界大戦異聞(GE・TEN)12月12日●ラストレポート(ショウエイシステム)11月→12月●SIERRA PRO PILOT(シエラ・パイオニア)12月12日→1月23日●アクセスガールズのインターネット麻雀(システムソフト)11月6日→未定●ロードス島戦記II〜五色の魔竜(マイクロキャビン)12月5日●G-ポリス(ゲームバンク)10月24日→12月4日●QUAKE(ゲームバンク)11月6日→11月28日●ガイナロックR(ソニア)未定●クイズスクリーンセーバー　アメリカ横断ウルトラクイズ(富士通パソコンシステムズ)12月3日●スクリーンクラブ　ポケットモンスター(トミー)11月下旬→12月中旬●ドルイド〜闇への追跡者(光栄)未定→11月21日●マンクスTT スーパーバイク(セガ)12月5日●迦陵演義(インクリメントP)11月下旬→12月下旬●植物楽器 asian heaven(ITOCHU)11月7日→11月21日●電脳カニカニ倶楽部〜ここまひカット・イラスト壁紙集(ヘキサ)11月下旬→12月19日●戦略プロ野球〜Gの逆襲(システムソフト)9,800円→戦略プロ野球〜優勝請負人[タイトル変更]/8,800円●LEGOアイランド(ジャストシステム)価格未定→レゴアイランドの大冒険[タイトル変更]/5,800円●ダーク レイン(アクティビジョン・ジャパン)11月下旬→1月15日●シューティングツクール95(アスキー)11月13日→1月23日●チャンピオン 犬物語〜わんわんと遊ぶゲーム(アルファ・オメガソフト)10月31日→11月28日●ブラックマジック(ウィズ)9月13日→11月14日●NHL98(エレクトロニック・アーツ・ビクター)11月14日→12月●LONGBOW2(エレクトロニック・アーツ・ビクター)11月28日→12月19日●U.S.ネイビーファイターズ ファイナルミッション(エレクトロニック・アーツ・ビクター)11月28日→12月19日●ゼロ・ディバイド(ゲームバンク)10月30日→10月31日●エクスタティカII(ゲームバンク)11月13日→11月14日●ダライアス外伝(ゲームバンク)11月6日→11月7日●TEAM47ゴーマン(ココナッツジャパンエンターテイメント)11月21日/価格未定→98年/価格未定●デスクトップデコラ ウルトラマンティガ(コロムビアクリエイティヴ)10月30日→11月12日●デスクトップデコラ ウルトラセブン(コロムビアクリエイティヴ)11月27日→12月6日●巨匠フェデリコ・フェリーニの世界(トッパン)11月下旬→2月上旬●スクリーンクラブ みどりのマキバオー(トミー)11月下旬→12月中旬●日本プロ麻雀オフィシャルソフト〜徹萬シリーズ〜道場破り(ナグザット)10月31日→11月14日●くじら物語(フジコム)11月21日→12月19日●MAGIC：THE GATHERING〜SPELLS OF THE ANCIENTS(メディアクエスト)10月24日→10月30日●電脳戦機バーチャロン for PowerVR(セガ)10月31日/価格未定→11月7日/9,800円●礎(ボーステック)[Windows95専用ハイブリッドに対応機種変更]

(VR)……PowerVR専用/(MMX)……MMXペンティアム専用/(マ)……日本語マニュアル付英語版
★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Windows3.1新作発売予定表

『オンライン・パーラー倶楽部』は，ネット上の仮想パチンコ店にアクセスできるソフト。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月下旬	デジタル棋書シリーズ 第55期名人戦	将棋	亘香通商	2,719円
1月25日	★ビーバス＆バットヘッド ヴァーチャル・アホ症候群	AVG	ビー・ファクトリー	5,800円
1月予定	★オンライン・パーラー倶楽部 (オンライン専用)	パチンコ	I.S.C.	未定
	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
	故宮博物院 中国文化五千年の粋	エンターテインメント	富士通	9,800円
2月予定	故宮博物院　故宮のドラゴン	エンターテインメント	富士通	9,800円
98年予定	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	シヴィライゼーションII ファンタスティック・ワールズ日本語版	データ集	メディアクエスト	未定
未定	アルファポンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	未定
	算数ニンジャ	教育	インフィニシス	未定
	算数ヒーロー	教育	インフィニシス	未定
	リーダーラビッツ キンダーガーデン	教育	インフィニシス	未定
	リーダーラビッツ プリスクール	教育	インフィニシス	未定
	楽しい詰め碁300 第五巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	3Dフォトフレーム(仮)	データベース	ナグザット	3,980円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●飛龍(亘香通商)10月下旬→10月31日●パワースライド for Windows(ありがた屋)10月下旬→11月14日●リーダーラビッツ ベイビー(インフィニシス)9,800円→5,800円●ディスタントサンズ2(エー・アイ・ソフト)[ハイブリッドから対応機種変更]●サルすべり(WittyWolf)11月下旬→11月28日

(マ)……日本語マニュアル付英語版/★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

あいかわらず教育ソフトやデータベース・ソフトなど，教養方面のタイトルが多い。最近，ミュージシャンをフィーチャーした作品が目立っているが，今度は憂歌団のCD-ROMが登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応ハイブリッド				
12月12日	★ジャックと英語の木	教育	CAIメディア共同開発	2,900円
12月19日	マンガでおぼえる将棋の先生 中級編	将棋	ゼロ	5,800円
1月14日	SUEZEN CD-ROM画集 「KALEIDOSCOPE」	画集	ガイナックス	9,800円
1月16日	スモッカの漢字探検	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
1月22日	★日本百名山　第四集	写真集	シンフォレスト	6,900円
1月29日	★イバラードA to Z(仮)	データベース	シンフォレスト	3,900円
1月30日	マンガでおぼえる将棋の先生 上級編	将棋	ゼロ	5,800円
1月下旬	ジャンプスタート キンダーガーテン	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート セカンドグレード	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート ファーストグレード	教育	トミー	5,800円
	ペーパークラフトプラレール JR編	ツール	トミー	未定
	★ペーパークラフトプラレール 私鉄編	ツール	トミー	未定
2月予定	加藤洋之・後藤啓介作品集 「夢帽子」スペシャル版	画集	バンダイビジュアル	9,800円
	加藤洋之・後藤啓介作品集 「夢帽子」通常版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
	萩尾望都作品集SUNCTUS スタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
	萩尾望都作品集SUNCTUS スペシャル版	画集	バンダイビジュアル	12,800円
冬頃予定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter(仮)	画集	イマジニア	3,980円
3月予定	ねこぢるうどん 2	エンターテインメント	大和堂	5,800円
	新潮美術ROM ブリューゲル	データベース	ボイジャー	7,000円
4月予定	新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
5月予定	新潮美術ROM ロダン	データベース	ボイジャー	7,000円
97年予定	詩集ROM「谷川俊太郎詩集」	データベース	インナーブレイン	4,800円
	詩集ROM「中原中也詩集」	データベース	インナーブレイン	4,800円
未定	マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア はたらく自動車図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア 爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	BUGS擬態 ・カムフラージュ編(仮)	図鑑	エーアンドピーコーディネータージャパン	6,800円
	あさりよしとおCD-ROM画集 「ヴィスタカフ」	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
	大塚康夫	画集	ガイナックス	未定
	加藤洋之/後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol.1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	新谷かおる	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ 「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞 「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	算数戦士ブラスター 4 (仮)	教育	ソース	未定
	D2MANGA　ゴルゴ13	エンターテインメント	ダイキ	3,600円
	D2MANGA　サーキットの狼	エンターテインメント	ダイキ	3,600円
	D2MANGA　ルパン三世	エンターテインメント	ダイキ	3,600円
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	オペル	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	CYLICA	教育	富士通	6,600円
	クレヨンファクトリー	教育	ポリグラム	6,800円
	家庭の薬剤師(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	恐怖の食中毒(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	健康な食生活 病気を防ぐ食事編(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	健康な食生活 ヘルシー食事編(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	妊娠・出産の名アドバイザー(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	病気に良く効く 薬膳料理(仮)	教養	ヤマタネ	未定
▼Windows95専用ハイブリッド				
11月20日	★旅ROM 6 〜ロンドン/タワーブリッジ発，自由自在旅	エンターテインメント	ユニマット	4,800円
	★旅ROM 7 〜香港'97/返還直前バーチャル・ウォーク	エンターテインメント	ユニマット	4,800円
	★旅ROM 8 〜ハワイ/ぐるりオアフ島めぐり	エンターテインメント	ユニマット	4,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月20日	★旅ROM 9 ～プロヴァンス/南フランスの風に吹かれて	エンターテインメント	ユニマット	4,800円
	★旅ROM10 ～ボルドー/シャトー・ワインの世界	エンターテインメント	ユニマット	4,800円
12月5日	★石岡ゴルフ倶楽部コース	データ集	トワイライトエクスプレス	3,800円
	★富士中央ゴルフクラブ	データ集	トワイライトエクスプレス	3,800円
12月12日	★18：39	エンターテインメント	デジタローグ	4,800円
	★PoPoRon	エンターテインメント	デジタローグ	2,800円
	★笑うコンピュータ	エンターテインメント	デジタローグ	2,800円
12月21日	★憂歌団CD-ROM	データベース	ダイナウェア	5,800円
97年予定	自分を好きになるCD-ROM	エンターテインメント	インナーブレイン	4,700円
1月16日	KEY THE METAL IDOL コレクター・ファイルVol. 2	データベース	ヤングコーポレーション	6,800円
1月21日	★永井 博作品集 ～The Art of Hiroshi Nagai	絵画集	エッチェボンボ	3,800円
	★パリッシュ作品集 ～The Art of Maxfield Parrish	絵画集	エッチェボンボ	3,800円
	★ペーター佐藤作品集 angel eyes	絵画集	エッチェボンボ	3,800円
	★THE DJ-ROM	AVG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	3,800円
1月予定	ふしぎの海のナディア 絵コンテ デジタル・コンテニティーCD-ROM VOL. 2	データベース	ポニーキャニオン	5,800円
2月予定	★NHKやってみよう 何でも実験	教育	トッパン	7,800円
	ふしぎの海のナディア 絵コンテ デジタル・コンテニティーCD-ROM VOL. 3	データベース	ポニーキャニオン	5,800円
冬頃予定	おしえてふぁいたー	教育	カプコン	未定
3月1日	★ジャングルキャッツ	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
3月21日	★インタラクティブ玩具店	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
3月予定	ひとりで遊べるCD-ROMシリーズ① ノンタンのぱぴぷぺパソコン！	教育	ポニーキャニオン	5,800円
	ふしぎの海のナディア 絵コンテ デジタル・コンテニティーCD-ROM VOL. 4	データベース	ポニーキャニオン	5,800円
春頃予定	ウルトラマン図鑑 3	データベース	講談社	未定
98年予定	かけざん九九	教育	学習研究社	3,700円
	クッキーズ・バッスル ～謎のBOMBO WORLD	AVG	ロディック	6,800円
未定	星空の伝説 ～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	ダダダダ・ボンボン	エンターテインメント	インナーブレイン	3,500円
	白尾一博 ムサシノリズム	写真集	インナーブレイン	2,000円
	ダイバーズ天国Vol. 2	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
	ダイバーズ天国Vol. 3	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
▼Windows95専用＆PowerMac専用ハイブリッド				
3月予定	GAIA odyssey 信濃路	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey 大地の彩	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey ヒマラヤ(チベット)	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey 三ヶ月国のレプス君	エンターテインメント	金羊社	3,980円
98年予定	アベラシオン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
	アベラシオン ～シングルバージョン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定

■発売中止が決定した作品……●スモッカのえいご大好き(CAIメディア共同開発)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●唯登詩樹 CD-ROM画集 電脳画廊vol.1～AYAME(ガイナックス)未定●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開発)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)未定●ビスト(ズー)未定●B.Q.～どんなもんだい(エレクトロニック・アーツ・ビクター)11月7日→12月5日●ラスト・モンタージュ(デジタローグ)10月30日→11月13日●リヴン～ザ・シークエル・トゥ・ミスト(SME・インターメディア)11月中旬→12月4日／CD-ROM5枚組●スモッカJr.の大江戸漢字流れ旅(CAIメディア共同開発)10月23日→12月5日●ルーヴル美術館～フランス絵画の巨匠たち(トッパン)11月下旬→12月5日●極道シミュレーション 鉄砲玉仁義(東映ビデオ)11月27日→12月11日●ラストエクスプレス(ゲームバンク)11月28日／価格未定→11月14日／9,800円●礎(ボーステック)11月28日→2月下旬[Windows95専用ハイブリッドに対応機種変更]●ディスタントサンズ2(エー・アイ・ソフト)[Windows版とMacintosh版に対応機種変更]

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

バンダイビジュアルが，コミック「こち亀」を題材にしたAVGを発売する。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月12日	★ぷよぷよ for Macintosh ローコスト版	アクションパズル	ボーステック	2,800円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
1月25日	★こちら葛飾区亀有公園前派出所 ～幻のお宝を追え！	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
1月予定	パチンコ(仮)	パチンコ	I.S.C.	未定
	シヴィライゼーションII日本語版 for Macintosh	SLG	メディアクエスト	9,800円
2月21日	★趣味のデスクトップ・バラ	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
春頃予定	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
98年予定	新世紀エヴァンゲリオン ～鋼鉄のガールフレンド	AVG	ガイナックス	14,800円
	仮面ライダー作戦ファイル 1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル 2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
	トレインシミュレーター 名鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	世界の車窓から スイス編 2	エンターテインメント	富士通	未定
	世界の車窓から スペイン編	エンターテインメント	富士通	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●DIABLO(ソース)未定●植物楽器 asian heaven(ITOCHU)11月7日→11月21日●ディスタントサンズ2(エー・アイ・ソフト)[ハイブリッドから対応機種変更]●ディアキャット(インプローレ)11月7日→12月12日●ウキウキ釣り天国4～川物語(テイチク)11月下旬→11月28日

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase DOS/Vパソコン新作発売予定表

来月発売は，アートディンクの『アーキメディアン・ダイナスティ』1作品のみ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
1月30日	アーキメディアン・ダイナスティ	3Dシューティング	アートディンク	8,800円
未定	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	LED WARS(マ)	3Dアクション	P＆Aシェアウェア	(予) 7,800円

(マ)……日本語マニュアル付英語版

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

発売が延期されているものを含めても，残り3タイトルになってしまった……。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	時の伝説 ～フィアナの聖少女(○=)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●囲碁IV(アスキー)未定●ガイナロックR(ソニア)未定

(=)……PC-9801/9821対応／(○)……CD-ROM

DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

『げんきでちゅう(仮)』は音声認識システムを使って，実際に話しかけながらピカチュウと遊ぶゲーム。『ポケモンスタジアム』は，同時に発売される「64GBパック」を利用してGB版『ポケモン』のデータをN64に転送し，ポケモン同士を対戦させるソフトだ。『マリオアーティスト』は，データに互換性があるツール・シリーズ。同時発売の「キャプチャーカセット(仮)」でビデオ映像の取り込みもできる。マウスも発売される予定。なお，64DD本体の発売は6月に延期となった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
97年予定	金田一少年の事件簿(仮)	AVG	ハドソン	未定
1月4日	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave spirits	プロレス	ハドソン	6,980円
1月29日	NBA IN THE ZONE'98	バスケットボール	コナミ	(予) 7,800円
1月予定	超空間ナイター プロ野球キング 2	野球	イマジニア	未定
	ファイティングカップ(仮)	対戦格闘	イマジニア	未定
2月予定	★テン・エイティ スノーボーディング	スノーボード	任天堂	6,800円
	ラストレジオンUX(仮)	3Dアクション	ハドソン	未定
3月予定	★バイオテトリス	アクションパズル	アムテックス	7,800円
	エルテイル(仮)	RPG	イマジニア	未定
	キラッと解決！64探偵団	テーブルゲーム	イマジニア	未定
	スノースピーダー	スノーボード	イマジニア	未定
	実況パワフルプロ野球 5	野球	コナミ	未定
	★ランボルギーニ64(仮)	レーシング	タイトー	未定
	超時空要塞マクロス アナザー・ディメンション(仮)	フライトSLG	トミー	未定
	ソニックウイングスアサルト	3Dシューティング	ビデオシステム	未定
4月下旬	ゼルダの伝説～時のオカリナ	ARPG	任天堂	6,800円
4月予定	バンジョーとカズーイの大冒険	アクション	任天堂	6,800円
春頃予定	★キングヒル64(仮)	スノーボード	ケムコ	未定
	レブ・リミット	レーシング	セタ	未定
	ジャングル大帝	AVG	任天堂	未定
	★Let's スマッシュ	テニス	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	対戦格闘	バンプレスト	(予) 7,800円
	トニックトラブル	未定	UBIソフト	未定
6月予定	F-ZERO X(仮)	レーシング	任天堂	6,800円
7月予定	★NBAバスケットボール(仮)	バスケットボール	任天堂	6,800円
秋頃予定	ピカチュウげんきでちゅう(仮)	その他	任天堂	未定
98年予定	忍たま乱太郎64	アクション	カルチャーブレーン	未定
	ゴルフ(仮)	ゴルフ	任天堂	未定
	バギーブギー(仮)	アクション	任天堂	未定
	ボディハーベスト(仮)	アクション	任天堂	未定
	フライトシミュレータ(仮)	フライトSLG	ビデオシステム	未定
	レースゲーム(仮)	レーシング	ビデオシステム	未定
未定	走れボクの馬(仮)	競馬SLG	カルチャーブレーン	未定
	ウエイン・グレツキー ・3Dホッケー	アイスホッケー	ゲームバンク	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	悪魔城ドラキュラ3D(仮)	アクション	コナミ	未定
	G.A.S.P!! ～ファイターズネクストリーム	対戦格闘	コナミ	未定
	実況Jリーグ パーフェクトストライカー2(仮)	サッカー	コナミ	未定
	ハイブリッドヘブン(仮)	RPG	コナミ	未定
	キャバリーバトル3000	レーシング	日本システムサプライ	未定
	カービィのエアライド(仮)	アクション	任天堂	未定
	ミッション・インポッシブル	AVG	パック・イン・ソフト	未定
	スペースダイナマイツ(仮)	対戦格闘	ビック東海	未定
▼64DD用ディスク				
6月予定	シムシティ64	SLG	任天堂	未定
	★ポケモンスタジアム	バトルSLG	任天堂	未定
	マザー3～怪奇生物の森	RPG	任天堂	未定
7月予定	★マリオアーティスト タレントメーカー(仮)	ツール	任天堂	未定
	★マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮)	ツール	任天堂	未定
	★マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮)	ツール	任天堂	未定
秋頃予定	★ポケモンスナップ	アクション	任天堂	未定
未定	ウルトラドンキーコング(仮)	アクション	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG2(仮)	RPG	任天堂	未定
	ゼルダの伝説64(仮)	ツール	任天堂	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●Cu-On-Pa(クオンパ)(T&Eソフト)未定●雷のごとく～超高速囲碁(セタ)未定●飛龍の拳ツイン(カルチャーブレーン)11月→12月18日●HEIWAパチンコワールド64(ショウエイシステム／アムテックス)11月→11月28日●ぷよぷよSUN64(コンパイル)10月下旬／6,800円→10月30日／5,980円●森田将棋64(セタ)11月28日→春頃●64大相撲(ボトムアップ)11月下旬→11月28日

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase セガサターン新作発売予定表

テレビアニメで人気の「少女革命ウテナ」のゲーム化が決定(セガから発売)。イマディオからは，ヒット作『EVE』の続編が登場。今回はサターン・オリジナル作品で，前作の謎が明らかになるという。『たまごっちパーク』は，広場でたまごっちを育てられるのが特徴。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月18日	ユニバーサルナッツ	AVG	レイ・アップ	(予) 5,800円
12月予定	スーチーパイアドベンチャー～ドキドキ♥ナイトメア	AVG	ジャレコ	6,800円
1月14日	卒業アルバム(仮)	エンターテインメント	小学館プロダクション	(予) 3,800円
1月15日	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	7,800円
	SANKYO FEVER実機シミュレーションS Vol.2	パチンコ	ティー・イー・エヌ研究所	5,800円
	金田一少年の事件簿 ～星見島 かなしみの復讐鬼	AVG	ハドソン	5,800円
1月22日	センチメンタルグラフティ	AVG+RPG	NECインターチャネル	7,500円
	ソロ・クライシス	SLG	クインテット	5,800円
	街	サウンドノベル	チュンソフト	5,800円
1月29日	プリンセスクエスト	RPG	インクリメントP	5,800円
	プリンセスクエスト特別限定版	RPG	インクリメントP	5,900円
	坂本竜馬・維新開国	SLG	キッド	4,800円
	大航海時代外伝	SLG+RPG	光栄	6,800円
	Jリーグ実況炎のストライカー	サッカー	コナミ	(予) 5,800円
	★若松将棋塾	将棋	シムス	6,800円
	AZEL～パンツァードラグーンRPG	RPG	セガ	6,800円
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー FOR SEGANET(N)	レーシング	セガ／メディアクエスト	2,800円
	NOON(ヌーン)	アクション	マイクロキャビン	4,800円
	UNO DX	カードゲーム	メディアクエスト	(予) 4,800円
1月中旬	ザ・スターボウリングVol.2	ボウリング	ユーメディア	6,800円
1月下旬	ガンブレイズS	RPG	キッド	6,800円
	SDガンダム Gセンチュリー S	SLG	バンダイ	(予) 6,800円
1月予定	魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち	デジタルコミック	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	6,800円
	フォトジェニック限定版	SLG	サンソフト	6,800円
	セガサターンで発見!!たまごっちパーク	SLG	バンダイ	(予) 6,800円
2月12日	テナントウォーズ	ボードゲーム	キッド	5,800円
2月19日	★信長の野望・戦国群雄伝	SLG	光栄	5,800円
2月26日	★メッセージナビV	データベース	シムス／ドリームキューブ	2,800円
2月中旬	湾岸トライアルLOVE	レーシング	パック・イン・ソフト	未定
	SAVAKI(サバキ)	対戦格闘	マイクロキャビン	5,400円
2月下旬	★あやかし忍伝くの一番プラス	SLG	翔泳社	6,800円
2月予定	ルパン三世 ピラミッドの賢者(仮)	アクション	アスミック	5,800円
	リヴン～ザ・シークエル・トゥ・ミスト	AVG	エニックス	7,900円
	頭文字(イニシャル)D 公道最速伝説	レーシング	講談社／GENKI	5,800円
	★くのいち捕物帖	AVG	CSK総合研究所	5,800円
	プロ野球チームもつくろう!	野球SLG	セガ	5,800円
	ツアーパーティー ～卒業旅行に行こう	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	慟哭 そして…	AVG	データイースト	未定
	★すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝	ボードゲーム	データム・ポリスター	5,800円
	機動戦士ガンダム ギレンの野望	SLG	バンダイ	(予) 6,800円
	★ラングリッサー ～ドラマティックエディション	SLG+RPG	メサイヤ	(予) 6,300円
冬頃予定	宇宙のランデヴー～RAMA	AVG	ゲームバンク	未定
	サイキックフォース	対戦格闘	ゲームバンク	未定
	バロック	RPG	スティング	未定
	バーニングレンジャー	アクション	セガ	5,800円
	速攻生徒会	対戦格闘	バンプレスト	(予) 6,800円
3月予定	★EVE ザ・ロストワン	AVG	イマディオ	7,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	プリンセスメーカー 夢みる妖精	SLG	ナインライブス	未定
	ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	(予) 6,800円
4月下旬	★ケリオトッセ(仮)	対戦格闘	増田屋コーポレーション	(予) 4,800円
4月予定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに	AVG	データイースト	未定
春頃予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	ワールドサッカーRPG(仮)	サッカーSLG	エニックス	未定
	ヴァンパイア セイヴァー(4RAM)	対戦格闘	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	5,800円
	ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション(仮)	格闘アクション	カプコン	5,800円
	ウルトラマン図鑑3	データベース	講談社	未定
	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲	ARPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 ～彩(いろどり)のラブソング	AVG	コナミ	未定
	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	コンパイル	未定
	サクラ大戦2 ～君,死にたもうことなかれ	AVG	セガ	未定
	THE HOUSE OF THE DEAD	ガンシューティング	セガ	未定
	シャイニング・フォースIII シナリオ2(仮)	SLG+RPG	セガ	4,800円
	★少女革命ウテナ(仮)	AVG	セガ	未定
	Tilk～青い海から来た少女	SLG+RPG	TGL	6,800円
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	白き魔女 ～もうひとつの英雄伝説	RPG	ハドソン	未定
	スーパーロボット大戦F 完結編	SLG	バンプレスト	未定
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 6,800円
	クーリエ・クライシス(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	海岸(ビーチ)でリーチ!	麻雀	毎日コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	クロック!パウパウアイランド	3Dアクション	メディアクエスト	5,800円
	制服 ～ハイスクールカウントダウン	SLG	ユーメディア	未定
	クロス探偵物語	AVG	ワークジャム(デジタル・トウキョー)	(予) 6,800円
夏頃予定	シンクロニシティ	AVG	A.D.M.	未定
	ルーインズ	AVG	A.D.M.	未定
	七つの秘館～戦慄の微笑	AVG	光栄	7,800円
	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮)	SLG+RPG	セガ	4,800円
98年予定	音楽ツクール かなでーる2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	イメージファイト+Xマルチプライ ／アーケードギアーズ	シューティング	エクシングエンタテイメント	4,800円
	エドワード・ランディ ／アーケードギアーズ	アクション	エクシングエンタテイメント	4,800円
	ワンダー3／アーケードギアーズ	オムニバス	エクシングエンタテイメント	5,800円
	JリーグエキサイトステージV1	サッカー	エポック社	未定
	アストラスーパースターズ	アクション	サンソフト	(予) 5,800円
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	LOOSE(仮)	RPG	シエラ・パイオニア	未定
	卒業III～ウエディング・ベル(仮)	SLG	小学館プロダクション	未定
	ダブロー・イ・ゼロウ	3Dシューティング	小学館プロダクション	未定
	スチームハーツ	シューティング	TGL	7,800円
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	パチンコホールシミュレーター3 ～新装大開店	SLG	ネクストン	9,800円
未定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	SNKファン・コレクション 餓狼伝説	エンターテインメント	SNK	未定
	ブラックマトリクス	SLG+RPG	NECインターチャネル	未定
	フレンズ～青春の輝き	AVG	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー ～ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定
	CHILL(仮)	スノーボード	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	テーマホスピタル	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	バトルガレッガ	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	雷電ファイターズ	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	スレイヤーズろいやる2(仮)	SLG+RPG	角川書店	未定
	ルナ～エターナルブルー	RPG	角川書店／ゲーム アーツ	未定
	X2	シューティング	カプコン	5,800円
	バイオハザード2	AVG	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター(4RAM)	対戦格闘	カプコン	未定
	ガングリフォン2(仮)	3Dアクション	ゲーム アーツ	未定
	ワイプアウトXL	レーシング	ゲームバンク	未定
	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー	アクション	コナミ	未定
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3	AVG	コナミ	未定
	魔導物語	RPG	コンパイル	(予) 5,800円
	バーチャル・シアター1. 天国に行けないパパ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター2. ボーイズ・ライフ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター3. インターセプター	教養	サクセス	6,800円
	フェイクダウン(仮)	AVG	システムサコム	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	GT24	レーシング	ジャレコ	未定
	WORDS(N)	RPG	ショウエイシステム	(予) 6,800円
	SEGA AGES／パワードリフト	レーシング	セガ	未定
	SEGA AGES ／ファンタシースター(仮)	RPG	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	対戦格闘	セガ	未定
	★ドラゴンフォースII ～神去りし大地に(仮)	SLG+RPG	セガ	未定
	バーチャファイター3	対戦格闘	セガ	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ハート・オブ・ダークネス	アクション	セガ	未定
	超フラッピー	アクションパズル	デービーソフト	5,800円
	スーパー301SQ. (スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	V.R.麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	スイートハート物語	SLG	ぱあてくる(エコール・ソフトウェア)	未定
	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	ビクターソフト	6,800円
	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき	SLG	ビング	未定
	パチンコファイター	パチンコ	プレ・ステージ	未定
	ピラミッドの謎～アンク	AVG	レイ	未定
	スタートリング・オデッセイⅠ ～ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイⅡ ～魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイⅢ ～ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■発売中止が決定した作品……●メタルフィスト(エレクトロニック・アーツ・ビクター)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●きゅー爆っく(アクティビジョン・ジャパン)未定●リターンファイアー(ソフトバンク)未定●プリンセスクラウン(アトラス)12月→12月11日●落ちゲー・デザイナー 作ってポン!(パック・イン・ソフト)11月13日→11月20日●DJ wars(Spike)11月中旬→12月18日●ヘラクレスの大冒険(BPS)11月20日→春頃●ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを(ヒューマン)10月30日→11月27日●リフレイン ラブ～あなたに逢いたい 初回限定パッケージ「WHITE SNOW limited」(リバーヒルソフト)[タイトル変更]

(RAM)……拡張RAMカートリッジ専用/(4RAM)……拡張RAMカートリッジ4MB専用
★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase プレイステーション新作発売予定表

スクウェアから『ブシドーブレード弐』が発表された。『ねこ神さま』はシュールなコミック「ねこぢるうどん」の世界が題材。光栄は『信長の野望・全国版』『～戦国群雄伝』を復刻移植する。ローカスからは『ウィザードリィ』の第1～3作を1本にまとめた作品が登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年予定	日本たればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	未定
	エスケイパー	AVG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
1月1日	スーパーライブスタジアム	野球	アクエス	5,800円
	マイクロマシーンズ	レーシング	ナムコ	5,800円
1月8日	ドミノ君をとめないで。	アクション	アートディンク	5,800円
	V-RALLY'97 チャンピオンシップ・エディション	レーシング	Spike	5,800円
	サテライTV	SLG	日本一ソフトウェア	5,800円
1月15日	バトルアスリーテス大運動会 オルタネイティブ	SLG	インクリメントP	(予) 5,800円
	ロストチルドレン	AVG	ゲームバンク	(予) 5,800円
	マイティボウリング	ボウリング	ココナッツジャパンエンターテイメント	(予) 6,800円
	The Legend Of HeroesIII 白き魔女～もうひとつの英雄たちの物語	RPG	G.M.F	(予) 5,800円
	ブレイズ&ブレイド ～エターナルクエスト	RPG	T&Eソフト	5,800円
1月16日	湾岸トライアル	レーシング	パック・イン・ソフト	未定
1月22日	★信長の野望・全国版	SLG	光栄	5,800円
	コナミアンティークス ～MSXコレクションVol. 2	オムニバス	コナミ	(予) 4,800円
	ザ・マッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
1月29日	スペクトラルタワーII	RPG	アイディアファクトリー	5,800円
	バッシング・ビート	フィッシング	イースリースタッフ	(予) 5,800円
	バスト ア ムーブ ～ダンス&リズムアクション	アクション	エニックス	6,800円
	NBAパワーダンカーズ3	バスケットボール	コナミ	(予) 5,800円
	NOON(ヌーン)	アクション	マイクロキャビン	4,800円
1月中旬	トゥームレイダー2	AVG	ビクターソフト	5,800円
1月下旬	パラノイアスケープ	アクション	ジョルダン	5,800円
	天使同盟(仮)	SLG+RPG	TGL	5,800円
	ネクタリス(仮)	SLG	ハドソン	未定
	★大阪(ナニワ)湾岸バトル	レーシング	メディアクエスト	5,800円
	★ザ・スターボウリングDX	ボウリング	ユーメディア	7,800円
1月予定	なげっと ～激録!プルプル商店街(仮)	アクション	アクティアート	未定
	OPTIONチューニングカーバトル	レーシング	エム・ティー・オー	(予) 5,800円
	メタルフィスト	格闘アクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	バイオハザード2	AVG	カプコン	未定
	Buckle UP	レーシング	シャングリ・ラ	6,600円
	チョロQ ジェトレインボーウイングス	レーシング	タカラ	5,800円
	★X-RACING	レーシング	日本物産	5,800円
	★競艇ファイティングスピリッツ	競艇	日本物産	5,800円
	★バトルラウンドUSA	レーシング	日本物産	5,800円
	リアルロボッツファイナルアタック	シューティング	バンプレスト	(予) 6,800円
	ビーバス&バットヘッド ～ヴァーチャル・アホ症候群	AVG	ビー・ファクトリー	(予) 5,800円
	ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ	麻雀/花札	ビスコ	(予) 6,800円
	重装機兵ヴァルケンII	SLG	メサイヤ	6,300円
2月5日	R-TYPES	シューティング	アイレムソフトウェアエンジニアリング	5,800円
	エクサレギウス	SLG	イマジニア	6,800円
	★提督の決断III with パワーアップキット	SLG	光栄	9,800円
	ユニバーサルナッツ	AVG	レイ・アップ	(予) 5,800円
2月12日	テナントウォーズ	ボードゲーム	キッド	5,800円
	愛しあう事しかできない	AVG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5,800円
2月14日	★ドルイド～闇への追跡者	AVG	光栄	6,800円
2月19日	★信長の野望・戦国群雄伝	SLG	光栄	5,800円
2月26日	アストロノーカ	SLG	エニックス	未定
	天誅	アクション	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	★天仙娘々～劇場版	麻雀	TimePoint	6,800円
	★ウィザードリィ リルガミン・サーガ	RPG	ローカス/ソリトンソフトウェア	5,800円
2月中旬	究極クイズこたえてプリーズ	クイズ	Tears	未定
2月下旬	ミサの魔法物語	SLG	サミー	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月下旬	アンシャントロマン ～パワー・オブ・ダークサイド	RPG	日本システム	6,800円
2月予定	ネオアトラス	SLG	アートディンク	5,800円
	激突!!スキーバトル(仮)	スキー	アイマックス	(予) 5,800円
	L.S.D(仮)	その他	アスミック	未定
	ブリガンダイン～幻想大陸戦記	SLG	イースリースタッフ	(予) 5,800円
	★ナイトメア クリーチャーズ	アクション	SCE Inter	(予) 5,800円
	バッド・モジョ	AVG	オープンブック9003	(予) 5,800円
	どきどきポヤッチオ	RPG	キングレコード	5,800円
	かっとびチューン	レーシング	GENKI	未定
	「ブタゲー」でいいんじゃない?	SLG	シャングリ・ラ	5,800円
	プロジェクト-V6	SLG	ゼネラル・エンタテイメント	(予) 5,800円
	★クライシスシティー	アクション	タカラ	5,800円
	★チョロQ3	レーシング	タカラ	5,800円
	ツアーパーティー ～卒業旅行に行こう	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	★組み立てバトルくっつけっと	SLG	テクノソフト	未定
	★エッグ	アクション	東芝EMI	5,800円
	★ずっといっしょ	SLG	東芝EMI	5,800円
	星で発見!!たまごっち	SLG	バンダイ	(予) 5,800円
	ウルトラマン ファイティング・エボリューション	対戦格闘	バンプレスト	(予) 6,800円
	マス・デストラクション(仮)	アクション	BMGジャパン	5,800円
	プリズムコート	SLG	富士通パソコンシステムズ	5,800円
	あの素晴しい弁当を2度3度	SLG	ポリグラム	4,800円
	東京23区制服ウォーズ	AVG	マップジャパン	6,800円
	オーバーブラッド2	AVG	リバーヒルソフト	未定
冬頃予定	火星物語	RPG	アスキー	未定
	東京魔人学園 剣風帖(仮)	SLG+AVG	アスミック	未定
	スノーブレイク	スキー	アトラス	5,800円
	G・O・D pure	RPG	イマジニア	5,800円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	画集	イマジニア	2,980円
	宇宙のランデヴー～RAMA	AVG	ゲームバンク	6,800円
	ルシファード	RPG	ティー・イー・エヌ研究所	5,800円
	サイドポケット3	ビリヤード	データイースト	5,800円
	将棋最強2	将棋	魔法株式会社	未定
3月12日	★ロストソード～失われた聖剣	アクション	イマジニア	5,800円
3月中旬	快速天使	アクション	テクノソレイユ	未定
3月下旬	スターオーシャン・セカンドストーリー	RPG	エニックス	未定
3月予定	★金田一少年の事件簿 ～地獄遊園地殺人事件	AVG	講談社	未定
	ツインビーRPG	RPG	コナミ	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	精霊召喚 ～プリンセス オブ ダークネス	SLG+RPG	翔泳社	5,800円
	★ねこ神さま(仮)	RPG	大和堂	未定
	装甲騎兵ボトムズ	アクション	タカラ	5,800円
	トランスフォーマー ビーストウォーズ	3Dアクション	タカラ	(予) 5,800円
	アドヴァンストV.G. 2(仮)	対戦格闘	TGL	5,800円
	★続・初恋物語～修学旅行	SLG	徳間書店インターメディア	未定
	キョロちゃんのプリクラ大作戦	アクション	トミー	(予) 5,800円
	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	プロレス	トミー	未定
	★レイクマスターズ2(仮)	フィッシング	ネクサスインターラクト/ダズ	未定
	★ワールドカップラグビー(仮)	ラグビー	ネクサスインターラクト/ダズ	(予) 5,800円
	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	シューティング	バンプレスト	(予) 5,800円
	★サラブレッドブリーダー 世界制覇編	競馬SLG	ヘクト	6,800円
	ドリキン土屋圭市 サーキットバトル(仮)	レーシング	メディアクエスト	(予) 5,800円
4月予定	The Legend Of Heroes Ⅰ&Ⅱ 英雄伝説	RPG	G.M.F	(予) 5,800円
	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに	AVG	データイースト	未定
5月予定	★Jaja馬カルテット メガドリームデストラクション+	テーブルゲーム	G.M.F	(予) 5,800円
	すたあ☆もんじゃ	SLG	G.M.F	(予) 5,800円
春頃予定	タワードリーム2	ボードゲーム	アクセラ	(予) 5,800円
	Ash to Ash	SLG	イースリースタッフ	未定
	卒業M	AVG	イースリースタッフ	未定
	快刀乱麻	SLG	イマディオ	未定
	ラヴェイジD.C.X	3Dシューティング	ウイネット	5,800円
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	SNK	未定
	サムライスピリッツ 剣客指南パック	対戦格闘	SNK	未定
	NHL98	アイスホッケー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	5,800円
	★イワトビペンギン ロッキー×ホッパー2 ～探偵物語	オムニバス	カルチュア・パブリッシャーズ	4,800円
	ひざの上の同居人 ～Kitty on your lap	SLG	カルチュア・パブリッシャーズ	未定
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	SLG	GENKI	未定
	修羅の門	対戦格闘	講談社	5,800円
	頭文字(イニシャル)D	レーシング	講談社/JAM	(予) 5,800円
	あいたくて …your smiles in my heart	SLG	コナミ	未定
	★ときめきの放課後 ～ねっ★クイズしよ♥	クイズ	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 2 ～彩(いろどり)のラブソング	AVG	コナミ	未定
	みつめてナイト	SLG	コナミ	未定
	アニマルコマンダー(仮)	SLG	J・ウイング	未定
	1 on 1	バスケットボール	ジョルダン	(予) 5,800円
	キャロル ザ ダークエンジェル	コミック	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 2,000円
	ブレイヴ・プローヴ	ARPG	データウエスト	(予) 6,800円
	バウンティソード・セカンド(仮)	RPG	パイオニアLDC	未定
	七英雄物語～レーミリアの奇跡	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
	ジャングルパーク	エンターテインメント	バンダイビジュアル	4,800円
	銃夢～火星の記憶	ARPG	バンプレスト	未定
	超魔神英雄伝ワタル アナザーステップ	RPG	バンプレスト	(予) 5,800円
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 6,800円
	クーリエ・クライシス(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	夢・色いろ	SLG	フェザード	5,800円
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	個人教授 La Lec Particliere	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定
	バーチャパチスロIII	パチスロ	マップジャパン	未定
	ヒロイン・ドリーム 2	SLG	マップジャパン	未定
	悠久幻想曲 2（仮）	SLG	メディアワークス	5,800円
6月予定	The Legend Of HeroesIV 英雄伝説IV〜赤い雫	RPG	G.M.F	（予）5,800円
7月予定	★ファイナルワン〜into the mind	アクション	G.M.F	（予）5,800円
8月予定	★パーラーステーション	SLG	G.M.F	（予）5,800円
夏頃予定	トゥルー・ラブストーリー 2	SLG	アスキー	未定
	シンクロニシティ	AVG	A.D.M.	未定
	ルーインズ	AVG	A.D.M.	未定
98年予定	きまぐれマイベイビィ 〜娘のすごろく成長記	ボードゲーム	アクセラ	（予）5,800円
	★３D格闘ツクール	ツール	アスキー	未定
	パラダイスロスト	RPG	アスキー	未定
	トランスポートタイクーン 〜めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	メビウスリンク３D	SLG	ITOCHU	5,800円
	最終電車	サウンドノベル	ヴィジット	未定
	イメージファイト+Xマルチプライ ／アーケードギアーズ	シューティング	エクシングエンタテイメント	4,800円
	ガーディアンリコール 〜守護獣召喚	RPG	エクシングエンタテイメント	未定
	ワンダー３／アーケードギアーズ	オムニバス	エクシングエンタテイメント	5,800円
	棋太平	将棋	SPS	未定
	怒首領蜂	シューティング	SPS	未定
	JリーグエキサイトステージVⅠ	サッカー	エポック社	未定
	サーキットの狼II	レーシング	エム・ティー・オー	未定
	ストライクジャガー	シューティング	ギャップス	未定
	ARKS1000 〜めざせ究極の召喚師（仮）	AVG	クレフインベンション	未定
	メタルギア ソリッド	3Dアクション	コナミ	未定
	★あのこどこのこ	SLG	サクセス	未定
	卒業III〜ウエディング・ベル（仮）	SLG	小学館プロダクション	未定
	ダブロー・イ・ゼロウ	3Dシューティング	小学館プロダクション	未定
	2999年のゲーム・キッズ	コミック	ソニー・コンピュータエンタテインメント	（予）2,000円
	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド（仮）	AVG	Tears	未定
	ラブゲームスplus 〜かなり対戦テニス（仮）	テニス	Tears	未定
	ジュンクラシックC.C. &ロペ倶楽部	ゴルフ	T&Eソフト	未定
	もってけたまごスペシャル（仮）	アクション	ナグザット	未定
	パチンコホールシミュレーター３ 〜新装大開店	SLG	ネクストン	9,800円
	サイバーフォーミュラーサガ（仮）	レーシング	バップ	（予）5,800円
	グランド・セフト・オート（仮）	アクション	BMGジャパン	未定
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーツ	5,800円
	シャドウタワー	RPG	フロム・ソフトウェア	（予）5,800円
	MELT〜フィーチャリング エディ byアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
未定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	厄 惨（仮）	AVG	アイディアファクトリー	（予）5,800円
	★R-TYPEΔ（デルタ）	シューティング	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定
	ヘクセンII	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	（予）5,800円
	Nightmare Project〈YAKATA〉	RPG	アスク講談社	未定
	アフレイドギア	SLG	アスミック	5,800円
	宇宙機動VANARK	3Dシューティング	アスミック	未定
	森の王国（仮）	SLG+RPG	アスミック	未定
	イイナ	SLG	イマジニア	未定
	コマンド&コンカー コンプリート	SLG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ツタンカーメンの遺言（仮）	AVG	ウィザード	未定
	SNKファン・コレクション 餓狼伝説	エンターテインメント	SNK	未定
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	SNK	未定
	エッグ オブ スティール	アクション	エニックス	未定
	ドラゴンクエストVII	RPG	エニックス	未定
	デビュー21	SLG	NECインターチャネル	未定
	メイン・ローター（仮）	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	NBA LIVE98	バスケットボール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	CHILL（仮）	スノーボード	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	テーマホスピタル	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	FIFA ：ロード・トゥ・ワールドカップ98	サッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション（仮）	格闘アクション	カプコン	5,800円
	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮）	RPG	カルチャーブレーン	未定
	飛龍の拳コレクション（仮）	対戦格闘	カルチャーブレーン	（予）5,800円
	VIPER	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	（予）5,800円
	NHLオープンアイス（仮）	アイスホッケー	ゲームバンク	3,800円
	タイガーシャーク	アクション	ゲームバンク	3,800円
	モータルコンバットトリロジー	対戦格闘	ゲームバンク	3,800円
	ロボトロンX	アクション	ゲームバンク	3,800円
	ゲーム日本史 〜天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	青山ラブストーリーズ	ドラマ	コナミ	未定
	幻想水滸伝II	RPG	コナミ	未定
	実況アメリカンベースボール（仮）	野球	コナミ	未定
	ジャージーデビルの大冒険	アクション	コナミ	未定
	ときめきメモリアル 2（仮）	SLG	コナミ	未定
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.３	AVG	コナミ	未定
	ドルフィンドリーム	3Dアクション	コナミ	未定
	ブリーディングスタッド 2（仮）	競馬SLG	コナミ	未定
	ブロークンヘリックス（仮）	3Dシューティング	コナミ	未定
	遊戯王 〜たたかえ!!カプセルモンスター（仮）	バトルSLG	コナミ	未定
	DOOPERS	レーシング	サイバーテックデザイン	未定
	FENSER	SLG	サイバーテックデザイン	未定
	プロジェクトカオス	シューティング	サイバーテックデザイン	未定
	ゼノギアス	RPG	スクウェア	未定
	双界儀	格闘アクション	スクウェア	未定
	パラサイト・イヴ	RPG	スクウェア	未定
	★ブシドーブレード弐	対戦格闘	スクウェア	未定
	バーチャルリモコン（ヘリパートI）	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
未定	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	デッドオアアライブ（仮）	対戦格闘	テクモ	未定
	スノークイーン	絵本	東北新社	4,800円
	トゥルー／リアル ／ファンタジー（仮）	RPG	ドリームキューブ	5,800円
	鉄拳３	対戦格闘	ナムコ	未定
	ナムコアンソロジーⅠ	オムニバス	ナムコ	未定
	スーパー301SQ. （スクォードロン）（仮）	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン（仮）	麻雀	日本物産	5,800円
	Jump KID（仮）	アクション	ニュー	未定
	聖龍伝説〜外伝（仮）	格闘アクション	バップ	5,800円
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	メタルドレッド	シューティング	バンダイビジュアル	5,800円
	リアルロボット戦線	SLG+RPG	バンプレスト	（予）6,800円
	ブラックオニキス	RPG	BPS	5,800円
	クラシックロード〜優駿編	競馬SLG	ビクターソフト	未定
	オーガリアンー亜人伝ー（仮）	RPG	ビジュアルアーツ	未定
	リプロス（仮）	AVG	ビジュアルアーツ	未定
	バックガイナー〜よみがえる勇者たち 覚醒編「ガイナー転生」	SLG	ビング	5,800円
	バックガイナー〜よみがえる勇者たち 飛翔編「うらぎりの戦場」	SLG	ビング	未定
	バックガイナー〜よみがえる勇者たち 完結編「そして，明日へ」	SLG	ビング	未定
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	（タイトル未定）	RPG	プロデュース	未定
	（タイトル未定）	SLG	プロデュース	未定
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定
	ピラミッドの謎〜アンク	AVG	レイ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●THE HIVE WARS（ケイエスエス）未定→2月26日●コントラ〜レガシー オブ ウォー（コナミ）未定●マネーアイドル・エクスチェンジャー（アテナ）冬頃→3月●ラストレポート（ショウエイシステム）12月●Formula1'97（SCE Inter）未定●音楽ツクール かなでーる2（アスキー）12月→1月●ボールブレイザー チャンピオンズ（BPS）10月23日→1月下旬●ヘラクレスの大冒険（BPS）10月20日→2月下旬●伸縮対戦 It's a のに〜！（TMF）11月→11月20日●パワードール2（アスキー）11月13日→11月20日●サイドワインダー2（アスミック）11月27日→12月11日●竜機伝承〜DORAGOON（ケイエスエス）11月27日→12月18日●可変走攻ガンバイク（ソニー・ミュージックエンタテインメント）11月→未定●闘神伝カードクエスト（タカラ）11月下旬→1月下旬●セロファーンズ（ナインライブス）11月20日→12月11日

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase PC-FX新作発売予定表

『アニメフリーク』の最新号が2月に発売される。『アンジェリーク』は3月予定に。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月予定	卒業R〜グラデュエーションリアル	SLG	NECアベニュー	未定
	負けるな！魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	7,800円
2月予定	★アニメフリークFX VOL.6	ディスクマガジン	NECホームエレクトロニクス	未定
3月予定	アンジェリーク 〜天空の鎮魂歌（レクイエム）	RPG	NECホームエレクトロニクス／光栄	7,800円
春頃予定	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	ファーストKISS★物語	AVG	ヒューネックス	未定
98年予定	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
未定	はたらく☆少女てきぱきワーキンラブFX	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ペブルビーチの波濤（仮）	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ ・遙かなるオーガスタ３（仮）	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作／「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

1月23日には「スーパーゲームボーイ2」が5,800円（予価）で発売される。ゲームボーイの通信ケーブルが接続できるようになったため，GBとの通信が可能になった。色はクリアブルーだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
冬頃予定	★HEIWA Parlor！Mini 8 〜パチンコ実機シミュレーションゲーム	パチンコ	日本テレネット	5,200円
未定	★ロックマン&フォルテ	アクション	カプコン	未定
	ああっ女神さまっ（仮）	ボードゲーム	ケイエスエス	（予）10,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●マジックボール（パウ）未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase PCエンジン新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	デッド・オブ・ザ・ブレインⅠ&2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

『ドラクエ』の外伝作品『ドラゴンクエストモンスターズ』が発表された。『ドラクエVI』に登場したテリーが主人公で，モンスターを集めて戦わせる育成要素が導入されている。なお2月下旬には，ゲームボーイをデジタルカメラとして使用できる機器「ポケットカメラ」（5,500円）と，撮影した画像を印刷できる「ポケットプリンタ」（5,800円）が発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月予定	★中学入試に出た！ 要点ランク順慣用句・ことわざ210（仮）	教育	イマジニア	未定
	★中学入試に出た！ 要点ランク順慣用句・ことわざ210スペシャル・エディション（仮）	教育	イマジニア	2,980円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月予定	★中学入試に出た！ 要点ランク順四字熟語288(仮)	教育	イマジニア	未定
	★中学入試に出た！ 要点ランク順四字熟語288スペシャル・エディション(仮)	教育	イマジニア	2,980円
	プロ麻雀 兵GB	麻雀	カルチャーブレーン	3,980円
2月予定	★中学入試に出た！ 要点ランク順歴史マスターポイント512(仮)	教育	イマジニア	未定
	★中学入試に出た！ 要点ランク順歴史マスターポイント512スペシャル・エディション(仮)	教育	イマジニア	2,980円
未定	マジェスティック・マジシャン(仮)	アクション	NICS	未定
▼スーパーゲームボーイ(13色)対応ソフト				
1月下旬	ネクタリスGB(仮)	SLG	ハドソン	未定
1月予定	★ニューチェスマスター	チェス	アルトロン	4,500円
	ポケットキョロちゃん	AVG	トミー	(予) 4,200円
	★ゲームで発見!!たまごっち オスっちとメスっち	SLG	バンダイ	4,286円
2月19日	コナミGBコレクションVol. 3	オムニバス	コナミ	(予) 3,980円
2月20日	ポケットラブ 2	SLG	キッド	5,800円
2月27日	★もんすたあ★レース	RPG	光栄	4,800円
2月予定	カンヅメモンスター	SLG	アイマックス	(予) 4,980円
	日刊べるとも倶楽部	SLG	アイマックス	4,800円
	★ドンキーコングランド2	アクション	任天堂	3,000円
	ワリオランド2～盗まれた財宝	アクション	任天堂	3,000円
冬頃予定	★ネイビーブルー98(仮)	SLG	ショウエイシステム	(予) 3,980円
3月下旬	ポケットモンスター・金	RPG	任天堂	3,500円
	ポケットモンスター・銀	RPG	任天堂	3,500円
3月予定	★ミニ四駆GBレッツ＆ゴー!! オールスターバトル(仮)	SLG	アスキー	4,800円
	★ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド	RPG	エニックス	(予) 4,800円
	★熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	タカラ	3,980円
	★ゲームボーイウォーズ2	SLG	ハドソン	4,200円
春頃予定	グルくる	パズル	ケムコ	(予) 3,480円
	頭文字(イニシャル)D 外伝(仮)	レーシング	講談社／エム・ティー・オー	未定
98年予定	シェラザード伝説	RPG	カルチャーブレーン	3,980円
未定	コナミGBコレクションVol. 4	オムニバス	コナミ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●トランプコレクションGB(ボトムアップ) 11月下旬→11月28日

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

『パズルボブル』最新作が登場。コナミからは『ハイパーオリンピック イン ナガノ』が。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
9月26日	ザ・ロストワールド スペシャル	ガンシューティング	セガ
12月予定	★ハイパーオリンピック イン ナガノ	アクション	コナミ
1月予定	★アストラスーパースターズ	対戦格闘	サンソフト
	★パズルボブル 4	パズル	タイトー
2月予定	上海 真的武勇	パズル	サンソフト
未定	アームドポリス バトライダー	シューティング	エイティング／ライジング
	侍魂～サムライスピリッツ	対戦格闘	SNK
	スターグラディエイター 2 (仮)	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	バトルトライスト	対戦格闘	コナミ
	レーシングジャム	レーシング	コナミ
	カショキング	アクションパズル	ジャレコ
	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	アクション	セガ
	サイキックフォース2012	対戦格闘	タイトー
	リベロ・グランデ	サッカー	ナムコ
	闘魂烈伝 3 (仮)	プロレス	ナムコ／トミー
	エアガイツ	対戦格闘	ナムコ／ドリームファクトリー
	アシュラブレード	対戦格闘	フウキ
	バーチャルマージャンII～マイ・フェア・レディ	麻雀	マイクロネット
▼MVS対応			
未定	～幕末浪漫～月華の剣士	対戦格闘	SNK
	ブレイジングスター	シューティング	SNK
▼ST-V対応			
春頃予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン(童)未定●ユキブタマン-P(カネコ)未定●GTIクラブ バーチャルギアバージョン(コナミ)未定●ジャンジャンパラダイス2(カネコ) 97年●コットン2(サクセス)10月下旬→11月中旬●スーパーリアル麻雀P7(セタ)10月→11月上旬 ●ショックトルーパーズ(ザウルス)10月下旬→11月11日●ウィンターヒート(セガ)10月中旬→10月31日

★……今月DataBaseに初登場した新作

HOT10 今月の売れ筋ソフト

コンビニ販売

順位		タイトル	発売元	ジャンル	価格	機種
1	初登場	ファイナルファンタジーVII インターナショナル	スクウェア	RPG	6,800円	PS
2	前1位	フロントミッションセカンド	スクウェア	SLG＋RPG	6,800円	PS
3	初登場	パワーステークスGrade 1	アクエス	競馬予想	4,800円	PS
4	前4位	みんなのGOLF	ソニー・コンピュータエンタテインメント	ゴルフ	4,800円	PS
5	初登場	デッド オア アライブ	テクモ	対戦格闘	5,800円	SS
6	前5位	バイオハザード ディレクターズカット	カプコン	AVG	4,800円	PS
7	初登場	パチスロ完全攻略～クランキープロ	日本シスコン	パチスロ	5,200円	PS
8	初登場	MOON	アスキー	AVG	5,800円	PS
9	前2位	ブレス オブ ファイアIII	カプコン	RPG	5,800円	PS
10	初登場	全日本プロレス ～フィーチャリング・バーチャ	セガ	プロレス	5,800円	SS

※SSはサターン，PSはプレイステーションの略

DataBase ネオジオ新作発売予定表

『パルスターブラスト』が『ブレイジングスター』に改題された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
未定	～幕末浪漫～月華の剣士	対戦格闘	SNK	未定
	ブレイジングスター	シューティング	SNK	未定
▼ネオジオCD				
未定	～幕末浪漫～月華の剣士	対戦格闘	SNK	未定
	ブレイジングスター	シューティング	SNK	未定
	QP	オムニバス	サクセス	未定

DataBase ゲーム・ミュージック＆ビデオ新作発売予定表

『ときメモ』館林見晴のフル・アルバムが登場。1月21日はまれにみる新作集中日になりそう。

発売日	タイトル	発売元	価格
▼CD			
12月19日	下級生(フルアルバム)(仮)	ピンクパイナップル	未定
	同級生～恋愛専科2～Episode 6	ピンクパイナップル	3,884円
1月1日	がんばれゴエモン アニメサントラVol. 1 (仮)	コナミ／キングレコード	〈込〉 2,548円
	月刊ときめきメモリアルNO. 18	コナミ／キングレコード	〈込〉 2,243円
	ときめきメモリアルpiano collection 2	コナミ／キングレコード	〈込〉 3,059円
1月8日	★ヴァンパイア ハンター ドラマCD	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉 2,548円
	★きまぐれマイベイビィ	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉 2,548円
	侍魂～サムライスピリッツ64(仮)	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉 1,529円
1月15日	★HONEY BEE／JAMIC SPOON	イーストウエストジャパン	〈込〉 1,020円
1月21日	★火星物語 ソングコレクションアルバム	エアーズ	〈込〉 2,000円
	★クライムクラッカーズ2 オリジナル・サウンドトラック	エアーズ	〈込〉 2,800円
	★クライムクラッカーズ2 サウンドドラマ	ソニーレコード	〈込〉 2,854円
	★本+CD！ネクストキング～恋の千年王国 音楽編	ソニーレコード	〈込〉 3,262円
	★ときめきメモリアル ドラマシリーズVol. 1 (仮)	コナミ／キングレコード	〈込〉 2,854円
	★(タイトル未定)／館林見晴	コナミ／キングレコード	〈込〉 3,059円
	★Mって最高	日本コロムビア	〈込〉 2,854円
	カルドセプト(仮)	ファーストスマイル	〈込〉 2,548円
	★グランストリーム伝紀	ファーストスマイル	〈込〉 2,548円
	★幻世虚構 精霊機動弾 オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル	〈込〉 2,548円
	★ポケットラブvol. 1	ファーストスマイル	〈込〉 2,548円
	街 オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル	〈込〉 3,568円
	★とりかえっこプリーズ	メディアファクトリー	〈込〉 950円
1月22日	沙羅曼蛇リミックス(仮)	コナミ／キングレコード	〈込〉 2,447円
1月23日	バトルアスリーテス大運動会TV アスリートサウンドトラックスSTEP	パイオニアLDC	〈込〉 3,059円
1月29日	★私立ジャスティス学園 オリジナルサウンドトラック	セルピュータ	〈込〉 2,100円
	★バイオ ハザード2 オリジナルサウンドトラック	セルピュータ	〈込〉 2,100円
1月下旬	ユニバーサルナッツ オリジナル・サウンドトラック	NTT出版	〈込〉 2,500円
	★チョコボの不思議なダンジョン アレンジバージョン	デジキューブ	未定
2月1日	迦陵演義 オリジナルサウンドトラック	メディアリング(ハニーホルモン)	〈込〉 2,548円
2月11日	★デビュー21	ユーメックス	〈込〉 2,854円
2月21日	夜明けのうた／鈴木結女	ワンダーエンターテイメント	〈込〉 1,020円
2月予定	★ロックマンDASH オリジナルサウンドトラック	セルピュータ	未定
	★センチメンタルグラフティ ボーカルアルバム	マリン・エンタテインメント	未定
冬頃予定	チョロQ ジェットレインボーウイングス オリジナルサウンドトラック	キティレコード	〈込〉 2,548円
3月下旬	★バトルアスリーテス大運動会TV アスリートサウンドトラックスJUMP	パイオニアLDC	〈込〉 3,059円
3月予定	★スターグラディエイター2 オリジナルサウンドトラック	セルピュータ	未定
	★バイオ ハザード ドラマアルバム1 (仮)	セルピュータ	未定
4月予定	★バイオ ハザード ドラマアルバム2 (仮)	セルピュータ	未定
5月予定	★バイオ ハザード ドラマアルバム3 (仮)	セルピュータ	未定
春頃予定	英雄志願 オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉 2,548円
未定	★モーターレイド／ウォータースキー	マーベラスエンターテイメント	〈込〉 2,310円
▼VHS＆LD			
12月予定	★ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	新声社	未定
	★怒首領蜂	新声社	未定
年末予定	オリジナルビデオアニメーション パワードール	バップ	未定
	サイキックフォース1巻	ブロッコリー	未定
1月23日	★エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第1巻「素直になれたら…」	ピンクパイナップル	6,800円
	★エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第2巻「ときめきの予感」	ピンクパイナップル	6,800円(通販)
1月予定	ヴァンパイアハンター THE ANIMATED SERIES VOL. 4	アミューズビデオ	6,600円
2月予定	★サクラ大戦 ～桜華絢爛 第二幕「桜の花に放てよ神剣」(仮)	バンダイビジュアル	5,800円
冬頃予定	パワードール(仮)(VHS／LD)	バップ	未定
春頃予定	メイキング・オブ・ゲーム攻殻機動隊 ～デジタルアニメーションのすべて～	講談社	〈込〉 2,000円
	★サクラ大戦～桜華絢爛 第三幕「春は弥生の初戦闘」(仮)	バンダイビジュアル	5,800円
	サイキックフォース2巻	ブロッコリー	未定
夏頃予定	★サクラ大戦～桜華絢爛 第四幕「真夏の夢の夜」(仮)	バンダイビジュアル	5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase コンビニ販売取りあつかい予定表

12月は毎木曜日に数タイトルずつ発売される。ビッグ・タイトルばかりそろっているぞ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼プレイステーション				
12月4日	A5～A列車で行こう5	SLG	アートディンク	6,800円
	メルティランサーRe-inforce	SLG	イマディオ	6,800円
12月11日	マリア～君たちが生まれた理由(わけ)	AVG	アクセラ	6,800円
	エイブ・ア・ゴーゴー	アクション	ゲームバンク	5,500円
	風のクロノア～door to phantomile	RPG	ナムコ	5,800円
	機動戦士Zガンダム	3Dアクション	バンダイ	7,800円
12月18日	ロックマンDASH	アクション	カプコン	5,800円
	フロントミッションオルタナティヴ	SLG+RPG	スクウェア	5,800円
	ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ！	SLG	ヒューマン	5,800円
12月23日	チョコボの不思議なダンジョン	RPG	スクウェア	6,800円
	グランツーリスモ	レーシング	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5,800円
	テイルズ オブ デスティニー	RPG	ナムコ	5,800円
	桃太郎電鉄 7	ボードゲーム	ハドソン	5,800円
▼セガサターン				
12月11日	サターンボンバーマンファイト!!	アクション	ハドソン	5,800円

デジキューブと提携しているコンビニにて販売／（コ）……コンビニ販売専用

山下　章

「NINTENDOスペースワールド'97」を取材。『ピカチュウげんきでちゅう(仮)』のあまりのかわいさにメロメロになったらしい。

台湾で××なソフトに遭遇！

取り締まりがきびしくなったと言われる台湾のゲーム・ショップでは，それを裏づけるかのように正規品の販売がメインとなっていた。今回はさほどおもしろいソフトとは出会えないのかと思っていたら……ある場所でシビれる店を発見！　MD版『バーチャファイター2』(これがなかなかいいデキ)を筆頭に，MD版『スーパーマリオワールド』，SFC版『ソニック&ナックルズ』，FC版『真サムライスピリッツ』『スーパーストリートファイターZERO2'97』『大工のゲンさんvs赤毛のダン』などなど，タイトルを聞いただけでいかがわしさ満点のソフトがたっぷり。やはり台湾はアツかったのだ！

ベニー松山

卒論執筆中だそうで表情が虚ろ。新連載なのに「俺コレやっとる場合じゃないんすよ，実際！」と叫んでいる。次回は載るのか？

初回2万本以下だって!? 信じられんぜ！

まずは所沢の大野クン，メタモン送ってくれてありがとう！　俺の送ったピカチュウは届いただろうか？　これで残るはマルマインのみ。言ってみるものですな。

最近，やっぱりと言うか何と言うか，『カルドセプト』に夢中である。台湾旅行でも夜中まで対戦プレイで遊んでいたほどだ。これはサターンとモニタを持ってきた山中直樹がクレイジーなワケだが……。

とにかくグラフィックが良くて，カード集めについつい燃えてしまうのだ。ゲーム自体は『いたスト』系で，CPU戦はズルをされているような気分になってしまうのだが，対戦はかなりアツい！　買うしか！

板場利光

ベントの台湾旅行で足マッサージに挑戦。本人の想像以上に身体にガタがきていたようで，地獄の痛みを味わってきたとか。

今回の『ボトムズ』はいい感じ

もし「あなたが好きなアニメ作品は？」と聞かれたときに，僕が迷わずあげる作品のひとつに『装甲騎兵ボトムズ』がある。とくに，作品中に登場する全高3～4mほどの人型兵器，AT（アーマードトルーパー）が，ガンダムやエヴァなどに出てくるメカとちがい，強烈な「兵器としての匂い」をただよわせていた点が魅力だった。

で，この秋に発売された『青の騎士ベルゼルガ物語』である。『ボトムズ』を題材としたゲームではピカイチのデキ。弾幕をかいくぐって敵に近づき，パイルバンカーをたたきこむ……あの緊張感と爽快感が，なかなかいい感じで再現されているのだ。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る

Final Stage

ファイナル・ステージ

山中直樹

台湾旅行で持参したテレビの重さに嫌気がさし，持ち運びに便利な液晶テレビを購入。はたして，その決断は報われるのか？

ちなみに枚数は1000を超えました

いま一番遊んでいるのは，期待以上のデキだった『カルドセプト』。対戦プレイができないときは，自分で複数のキャラクターを操作して（八百長をして）カードを集めている。たとえ対戦相手がいなくても，カード収集は可能で，しかもそれが楽しいという点は大きく評価したい。先日，ようやくコンプリート（全360種類入手）を達成。まだまだ遊べそうだ。

そのほか，最近買ったゲームで印象的だったのが，シネマサプライの『マスターズファイター』。ゲームの完成度については言及しないが，各キャラクターのポーズは一見の価値あり。理由は秘密。くふふ。

加藤義文

いつも社員旅行へ行く前は，編集部きっての“肉好き”山中直樹と「死んで悔いなし焼き肉パーティー」を開いているらしい。

だって飛行機って落ちるんでしょ？

うむぅ。『ふナンチョ！』ついに休んでしまったワイ。だが，断じて本意ではない。つぎは殺る。安心召されよ。ところでまたまた社員旅行へ行ってきたんでレポートしちゃいます(今回は台湾ね)。いやはや，あちゃらはかなりキてますのう。なんせ，電気街では日本で大人気の（中略）そんでもって夜の料理はでっけえフカヒレ（中略）露店が立ち並ぶ商店街じゃ（中略）なんてモウ。さらに！　信頼できるスジの情報によると，あのサイキッカー八巻将之氏が台湾にて，みめ麗しき台湾美人と（中略）もうスゴイのなんの。じつに楽しい旅行でした。それではまた来月（たぶん）！　げふっ。

伊藤真臣

会員であった女神転生ファンクラブ「DDS-NET」が解散。つぎはサクラファンの白川を追って，太正浪漫倶楽部に入会するらしい？

FRIDAY→THURSDAY

いつのまにやら，金曜から木曜が主流になっていたゲームソフトの発売日。ソニーの言いぶんでは，木曜に切れた商品を週末の土・日までに再入荷する狙い，ということだったが，どうも現実に機能していない感じである。セガもソニーに追随するかたちで発売日をスライドしたものの，『デッドオア アライブ』の発売を見るかぎり，あまり効果は上がっていないようだ。大量のソフトがリリースされる年末だけに，この“品切れ問題”がどう解消されるのか，注目したいところだ。クリスマスに買う予定だったソフトが，年を越しても買えないというんじゃ，シャレにならないものね。

ブリタニアに死す

■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■Windows95 ■ネットワークRPG ■9,800円 ■発売中

今月の目標 キャラクターを作ってみよう

ミーハー・ライターの保多手力也は，チマタで話題の『ULTIMA ONLINE(U.O.)』をようやく手に入れたが，じつは英語力皆無，RPGは大の苦手であることが判明した。そこへ登場したのが，洋ゲーと爬虫類(はちゅうるい)が好きな薮良小路。ズブズブの初心者である保多手をダシにして，初級レクチャーを試みることにしたのである。

彼が最初に困惑したのはキャラクターの作りかた。とりあえず錬金術士のテンプレートを流用したら，弱すぎてモンスターには勝てないわ，作った薬は材料費よりも安く買いたたかれるわで早くもゲームに挫折したもようだ。

保多手「薮良先輩，まともにプレイできる職業を教えてー！」

薮良「うーん，職業別の既定値（デフォルト）を準備したテンプレートはたしかに初心者には便利だな。しかし，特別高くできる3つのスキル（能力）のうちのひとつは，じつはあまり必要でないことが多い。237ページにテンプレート設定値一覧を載せておいたから，今月はとりあえずこの解説をしてみようか」

「Ultima Online」 ウルティマ オンライン 必須環境

対応OS	Windows95
CPU	Pentium133MHz以上 （推奨：Pentium133MHz以上）
HDD	261MB以上（推奨：550MB以上） ＋スワップ50MBほど
メモリ	16MB以上（推奨：32MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨：8倍速以上）
グラフィック	DirectDrawX5対応，HighColor （65,535色）以上 2MBビデオRAM （推奨4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound5.0対応サウンドカード インターネット接続環境 カタコト会話のできる英語力 利用規約では年齢18歳以上 接続料金を支払うためのクレジット・カード　キーボード＋マウス

◀初心者は、テンプレートで作ったキャラクターで学習しよう

どんなキャラが有利？

保多手「まず，どんなキャラクターを作ればいいのか見当がつかないんです」

薮良「そりゃ，趣味の問題だ。いろいろ遊びかたがあるから，生活プランをきちんと用意すること。どんなのがいい？」

保多手「ペットがほしいです。Animal Handler（調教師）なんてどうですか」

薮良「Animal Taming（調教）の能力がほしいな。あと，エサが必要だから，狩りのできるスキルも用意しよう」

保多手「ええ!? 調教師って，スキル変えられるんですか？ ボクはてっきり調教と獣医学と動物学でいじれるスキルは固定かと」

薮良「スキルのボタンをクリックすれば選べるんだよ，全46スキルのうちからどれでも。たとえばFishingを選べば，テンプレートにはないFishermanてな職業にもなれる」

保多手「だって日本語マニュアルにはそんなこと全然……スキルだって44しかないし……」

薮良「泣くなー！ 日本語マニュアルはあくまでも最低限のことしか書いてないのっ。しかもどんどんゲームのシステムが変更されてるから，本当はオンライン・マニュアル(http://www.ultimaonline.com)を読むのが原則なのっ」

保多手「英語読めないって言ってるでしょ。じゃ，狩りもするんでArchery（弓矢）のスキルください」

薮良「矢はすぐなくなるぞ。木から材料を切って，鳥から羽をむしって自分で作る必要があるぞ。Bowcraft／Fletching（弓／矢製作）のスキルが絶対にいるぞ。スキルが高いと成功率が上がるだけだから，ゼロでもたまには成功するだろうが，高いほうが有利だ」

保多手「じゃ，それも。これで3つですか」

薮良「矢を作る材木はオノでないと切り出せないぞ。街でよくオノをほしがってるやつがいるからわかると思うが，必要な道具はすぐに手に入るとはかぎらないぞ」

保多手「それはスキルとは関係ないでしょう」

薮良「大アリだ。直接オノが必要なスキルを選んでおけば，ゲームスタート時にバックパックにオノが入っているし，Alchemy(錬金術)やMagery（魔道）が高ければいろいろな秘薬が，item identification（アイテム鑑定）やbegging（物乞い）を選べば，a gnarled staff（ふしくれた杖）が手に入るんだ」

保多手「じゃあ，物乞いとアイテム鑑定を同時に選んだらどうなるんですか？」

薮良「杖が2本になるんだよ（笑）」

保多手「それだったら，テンプレートじゃなくってスキル別の解説もしてくださいよ！」

薮良「いや，この講座（世界一役に立たないシリーズ）って，いつもゲームやってない人も対象にしてるじゃん。その場合，こういう説明のほうがわかりやすいんだよね」

保多手「実用的な要素もお願いしますよ」

薮良「いや，マジで今月，年末なんで新作ソフト多くてページ数足りないんだわ。来月にみっちり解説するからカンベンな。あと，どの職種がどの街で商売するといいかとかもフォローする予定だから」

保多手「『ウルティマ』シリーズの歴史とか，地理とか，アイテムの使いかたとか，会話のしかたもお願いしますね」

薮良「えーい，いっぺんにはムリじゃわい。とりあえずはCD-ROMかインストール・ディレクトリかの￥client￥tutorialにTGA形式の画像データで入ってるから，読んどれな。……あ，それから。弓は材料費のわりに高く売れるからオススメだ」

保多手「そういや，よく拾ってましたね」

©1997 ORIGIN Systems, Inc.

めんどくさけりゃデフォルトで

とりあえずキャラクター・メイキングがよくわかんなーい！って人や，ウルティマ世界にどんなアイテムがどんな意味合いで準備されているかを知りたい人に，テンプレート職業を選んで，能力値もスキルもまったく変更しなかった場合での，既定値（デフォルト）一覧をお見せしよう。まず注意点としては，

・男と女では服装がちがう

ズボンとスカートのちがいぐらいで，能力値には変化はないので安心を

・右の基本セットは全職業共通である

ただしWizardのみInscriptionのスキルによって本が1冊多い

・ランダム要素がある

表どおりの装備&アイテムとはかぎらない。錬金術師とアサシンのポーションや，魔術師のスクロールはとくにバラツキがある。

基本セット

○a back pack（バックパック）

○100 gold coin（100gp）

○a candle（ロウソク）

○a book（本）

※Wizardはa book×2

Alchemist（錬金術師）

装備	男性	女性
外衣	a robe	
服	a shirt/a doublet/a fancy shirt	a shirt/a doublet/a fancy shirt
手	a dagger	
ズボン	long pants/short pants	a kilt/a skirt
靴	shoes	
共通	a mortar and pestle　3 Ginseng an empty bottle×4　3 Garlic 秘薬とポーション，a wing, an empty bottleからランダムで（重複あり）	

Animal Handler（調教師）

装備	男性	女性
外衣	a robe	
服	a shirt/a doublet/a fancy shirt	a shirt/a doublet/a fancy shirt
手	a dagger	
ズボン	long pants/short pants	a kilt/a skirt
靴	shoes	
共通	clean bandages×5 a crook scissors a dagger	

Assassin（アサシン）

装備	男性	女性
外衣	a cloak	
服	a shirt/a doublet/a fancy shirt	a shirt/a doublet/a fancy shirt
手	a dagger	
ズボン	long pants/short pants	a kilt/a skirt
靴	shoes	
共通	a green potion×2 ポーションをランダムで3〜4つ（重複あり）	

Bard（吟遊詩人）

装備	男性	女性
外衣	——	
服	a shirt/a doublet/a fancy shirt	a shirt/a doublet/a fancy shirt
手	a dagger	
ズボン	long pants/short pants	a kilt/a skirt
靴	shoes	
共通	楽器（a lap harp, a drum, a lute, a tambourine）をランダムで3つ（重複あり）	

Blacksmith（鍛冶屋）

装備	男性	女性
外衣	a half apron	
服	a shirt/a doublet/a fancy shirt	a shirt/a doublet/a fancy shirt
手	long sword/a battle axe/a mace＋a wooden shield	
ズボン	long pants/short pants	a kilt/a skirt
靴	shoes	
共通	a sledge hammer, tongs, a smith's hammerからひとつ a dagger	

Bower（射手）

装備	男性	女性
外衣	——	
服	a shirt/a doublet/a fancy shirt	a shirt/a doublet/a fancy shirt
手	a dagger＋a wooden shield	
ズボン	long pants/short pants	a kilt/a skirt
靴	shoes	
共通	a bow 14 board 25 arrow 5 feathers 5 shafts	

Healer（ヒーラー）

装備	男性	女性
外衣	a robe	
服	a shirt/a doublet/a fancy shirt	a shirt/a doublet/a fancy shirt
手	a dagger	
ズボン	long pants/short pants	a kilt/a skirt
靴	shoes	
共通	clean bandages×8 scissors	

Ranger（レンジャー）

装備	男性	女性
外衣	——	
服	a shirt/a doublet/a fancy shirt	a shirt/a doublet/a fancy shirt
手	a bow	
ズボン	long pants/short pants	a kilt/a skirt
靴	boots	
共通	shoes skinning knife bedroll 25 arrow kindling×5	

Shepherd（羊飼い）

装備	男性	女性
外衣	a robe	
服	a shirt/a doublet/a fancy shirt	a shirt/a doublet/a fancy shirt
手	a crook	
ズボン	long pants/short pants	a kilt/a skirt
靴	shoes	
共通	clean bandages×5 scissors a crook 25 arrow kindling×5	

Thief（盗賊）

装備	男性	女性
外衣	——	
服	a shirt/a doublet/a fancy shirt	a shirt/a doublet/a fancy shirt
手	a dagger	
ズボン	long pants/short pants	a kilt/a skirt
靴	shoes	
共通	a lockpick×12	

Tinker（細工師）

装備	男性	女性
外衣	a half apron	
服	a shirt/a doublet/a fancy shirt	a shirt/a doublet/a fancy shirt
手	a dagger	
ズボン	long pants/short pants	a kilt/a skirt
靴	shoes	
共通	tinker's tools a lockpick×5 gears/a tinker's tools/clock parts a gnarled staff	

Trader（商人）

装備	男性	女性
外衣	——	
服	a shirt/a doublet/a fancy shirt	a shirt/a doublet/a fancy shirt
手	a dagger	
ズボン	long pants/short pants	a kilt/a skirt
靴	shoes	
共通	a sextant a map×4 a long sword/battle axe/a mace a gnarled staff	

Warrior（闘士）

装備	男性	女性
外衣	——	
服	a shirt/a doublet/a fancy shirt	a shirt/a doublet/a fancy shirt
手	a long sword/battle axe/a mace	
ズボン	long pants/short pants	a kilt/a skirt
靴	shoes	
共通	a long sword/battle axe/a mace a dagger a wooden shield	

Wizard（魔術師）

装備	男性	女性
外衣	——	
服	a shirt/a doublet/a fancy shirt	a shirt/a doublet/a fancy shirt
手	a dagger	
ズボン	long pants/short pants	a kilt/a skirt
靴	shoes	
共通	a spell book 3 Nightshade 3 Garlic 3 Sulfurous Ash 3 Blood Moss	3 Ginseng 3 Black Pearl 3 Spider's silk 3 Mandrake Root スクロール×5（右表参照）

考えられるスクロールの種類

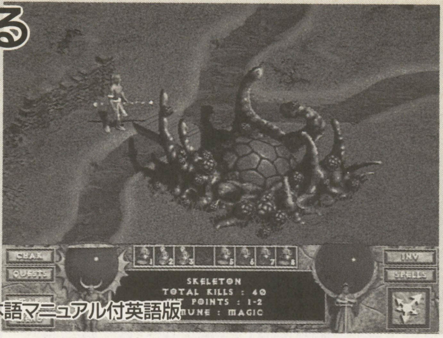
a blank scroll（最低2本）
a Clumsy Scroll
a Feeblemind Scroll
a Heal Scroll
a Magic Arrow Scroll
a Night Sight Scroll
A Reactive Armor Scroll
a Weaken Scroll

『ウルティマ オンライン』テンプレート設定値一覧

		Alchemist 錬金術師	Animal Handler 調教師	Assassin アサシン	Bard 吟遊詩人	Blacksmith 鍛冶屋	Bower 射手	Healer ヒーラー	Ranger レンジャー	Shepherd 羊飼い	Thief 盗賊	Tinker 細工師	Trader 商人	Warrior 闘士	Wizard 魔術師
	称号	Neophyte Alchemist	Neophyte Ranger	Neophyte Assassin	Neophyte Bard	Neophyte Smith	Neophyte Bower	Neophyte Healer	Neophyte Ranger	Neophyte Ranger	Neophyte Rogue	Neophyte Tinker	Neophyte Scholar	Neophyte Warrior	Neophyte Mage
ステータス	STR	13	16	13	13	32	16	13	21	13	13	13	13	24	16
ステータス	DEX	17	14	20	26	12	29	17	18	23	29	23	17	20	14
ステータス	INT	35	35	32	26	21	20	35	26	29	23	29	35	21	35
ステータス	HITS	13	16	13	13	32	16	13	21	13	13	13	13	24	16
ステータス	MANA	35	35	32	26	21	20	35	26	29	23	29	35	21	35
ステータス	STAM	17	14	20	26	12	29	17	18	23	29	23	17	20	14
Miscellaneous	Alchemy (錬金術)	36	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	2	3
Miscellaneous	Blacksmithy (鍛冶)	1	1	1	1	35	1	1	2	1	1	1	1	2	1
Miscellaneous	Bowcraft/Fletching (弓/矢製作)	3	3	4	4	3	37	3	3	4	5	4	3	4	3
Miscellaneous	Carpentry (大工)	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4
Miscellaneous	Cooking (料理)	13	13	13	13	8	11	13	11	13	12	13	13	10	13
Miscellaneous	Fishing (釣り)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Miscellaneous	Healing (治療)	5	5	5	5	3	4	37	4	5	4	5	5	4	5
Miscellaneous	Herding (牧羊)	5	5	5	5	4	5	5	5	37	5	5	5	5	5
Miscellaneous	Lockpicking (錠前破り)	5	4	5	6	3	6	5	4	6	37	37	5	5	4
Miscellaneous	Lumberjacking (木材伐採)	2	3	2	2	6	3	2	4	2	2	2	2	4	3
Miscellaneous	Magery (魔道)	5	5	4	3	3	3	5	3	4	3	4	5	3	37
Miscellaneous	Mining (採掘)	2	3	3	3	5	3	2	4	3	3	3	2	4	3
Miscellaneous	Musicianship (音楽家)	0	0	0	34	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Miscellaneous	Resisting Spells (呪文抵抗)	33	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	33
Miscellaneous	Snooping (詮索)	4	3	5	6	3	7	4	4	5	37	5	4	5	3
Miscellaneous	Stealing (窃盗)	1	1	2	2	1	2	1	1	2	35	2	1	2	1
Miscellaneous	Tailoring (洋裁)	5	4	5	6	3	6	5	4	5	6	5	5	5	4
Miscellaneous	Tinkering (細工)	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	35	2	2	2
Miscellaneous	Veterinary (獣医学)	5	36	5	4	4	4	5	4	36	4	4	5	4	5
Combat Ratings	Archery (弓矢)	1	1	2	2	1	34	1	34	2	2	2	1	2	1
Combat Ratings	Fencing (フェンシング)	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1
Combat Ratings	Mace Fighting (棍棒戦闘)	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1
Combat Ratings	Parrying (受け流し)	1	1	1	1	34	34	1	1	1	2	1	1	34	1
Combat Ratings	Swordsmanship (剣術)	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1
Combat Ratings	Tactics (戦術)	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	35	1
Combat Ratings	Wrestling (格闘)	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1
Actions	Animal Taming (調教)	5	37	5	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	5
Actions	Begging (物乞い)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Actions	Camping (キャンプ)	10	10	10	10	10	10	10	40	10	10	10	10	10	10
Actions	Cartography (地図作成)	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	37	3	4
Actions	Detecting Hiden (探知)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Actions	Enticement (誘惑)	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Actions	Hiding (隠れる)	0	0	33	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Actions	Inscription (書記)	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	35
Actions	Peacemaking (沈静化)	0	0	0	33	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Actions	Poisoning (毒)	6	6	37	5	3	4	6	4	5	4	5	6	4	6
Actions	Provocation (挑発)	0	6	1	33	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0
Actions	Sprit Speak (霊能力)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Actions	Tracking (追跡)	6	6	6	6	4	6	6	37	6	6	6	6	5	6
Lore&Knowledge	Anatomy (解剖学)	0	0	0	0	0	0	33	0	0	0	0	0	0	0
Lore&Knowledge	Animal Lore (動物学)	0	33	0	0	0	0	0	0	33	0	0	0	0	0
Lore&Knowledge	Arms Lore (武器学)	0	0	0	0	33	0	0	0	0	0	0	33	33	0
Lore&Knowledge	Evaluating Intelligence (知性評価)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lore&Knowledge	Forensic Evaluation (検死)	0	0	0	0	0	0	33	0	0	0	0	0	0	0
Lore&Knowledge	Item Identification (アイテム鑑定)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	33	33	0	0
Lore&Knowledge	Taste Identification (味見)	33	0	33	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

『DIABLO』のシングルプレイがさらに楽しくなる

HELL FIRE ヘルファイア



■ソース ■Windows95 ■CD-ROM ■オープン価格 ■『DIABLO』データ集 ■12月12日発売予定 ■日本語マニュアル付英語版

泣く子もハマるアクションRPG『DIABLO』に，ついにブリザード社（Blizzard Entertainment）公認の拡張キットが発売される。画像が公開されているので，紹介しよう（「DIABLO世界への誘い」が終了したとたんコレだもんなあ）。残念ながらマルチプレイには対応していないのだが，シングルプレイをキワめつくしてしまった人には，かなりの朗報となる。内容はというと，

- **新キャラMONK（モンク）が使用可能**
- **モンスターが29体追加**
- **7つの魔法が追加**
- **BGMが2曲増えた**
- **武器，鎧，指輪などアイテム大幅増強**
- **ラスボス「ディアブロ」が強くなった**
- **難易度の設定ができるようになった**
- **町での移動を速くする機能がついた**

やっぱ，めんどくさい町移動が快適になるのが最大の魅力でしょう。ちがうって（ツッコミ）。基本は『DIABLO』で，ラスボスもやはりディアブロになるようだが，もしかすると，すごいボス級キャラが待ちかまえているかもしれないぞ。『DIABLOII』を'98年末まで待ってられない人は，これでしばらく我慢していよう。

ちなみに，開発はシエラ・オンライン社（Sierra On-Line）によるもので，海外では11月末には発売されているはず。日本では『DIABLO』本体を輸入販売しているソースから，日本語マニュアルつきで12月12日に発売。必要環境は，Pentium60MHz以上，メモリ16M以上，ハードディスクは150MB以上の空きが必要だ。

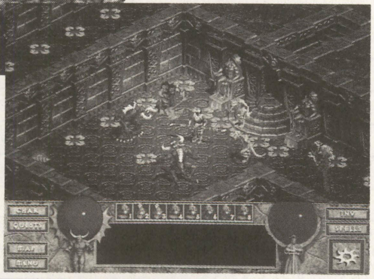
新キャラも登場 MONK（モンク）参入！

◀筋肉美をほこる戦う修道僧モンク。海外の広告を見ても東洋人的イメージを持たせているようだ

▼モンクの強烈な蹴りが炸裂！……って，もしかして武器がなくても強いのかな，こいつ

◀こいつら以外にも、昆虫っぽいデザインの敵が多いのが特徴だ

◀不気味というより気持ち悪さの目立つマップデザイン。悪趣味だ

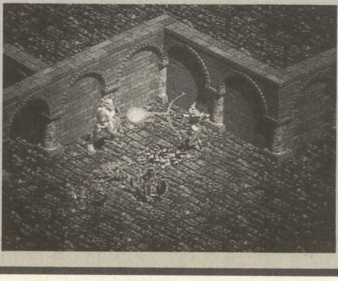


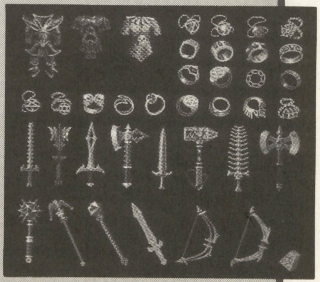
▶モンスターだけでなく，マップ自体がもう別ゲーム。ところでなんでパーティーを組んでるの？

新しいアイテム

マルチプレイほどではないにせよ，やはり『DIABLO』はアイテム収集がなければ魅力が半減だ。公開されたものを見るかぎり，コレクター心をくすぐるようなキワモノぞろい。とにかくデザインが光っている。こんなカンジで各社がそれぞれ独自のエキスパンション・ツールなどを出してくれたら，パッケージングして『DIABLOII』として売れるのになぁ（売られへん，売られへん）。見た目，やたら骨っぽいデザインが多いのも妙に気になるところだ。骨の剣，肋骨の盾……。

▼矢のかわりにファイアーボールが飛び出す弓も登場。眼前の敵ブッチャーへの効果のほどはいかに？

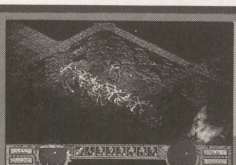




▲うおお，なんか見たことないアイテムがいっぱいあるんですけど。実用性には疑問が

新しい魔法

見た目も新しい魔法が7つも増えたぞ。効果のほどを知るためにも，とりあえずはソーサラーを育てて実験してみたいものだ。新モンスターに対応した特殊な呪文などが含まれていたら楽しいだろうなぁ。どうなんだろう。

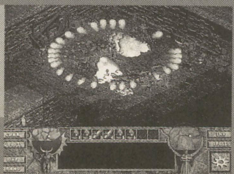


LIGHTNING WALL

◀雷撃呪文で壁を作ってしまう，FIRE WALL の LIGHTNING版だ

IMMOLATION SPELL

▶自分を中心に，爆炎が周囲に拡散する魔法。NOVAのFIRE属性版か？



ARCADE GAME GALLERY

アーケード・ゲーム・ギャラリー
きらめきスターロード

■タイトー ■稼働中

イントロ・クイズにアイドル育成の要素をミックスした，タイトーの『きらめきスターロード』。今回のアーケード・ゲーム・ギャラリーは，このゲームに登場する3人のキャラクター原画を，内容のおさらい・攻略をまじえながら紹介していく。

『きらめき～』には愛弓・香織・みさこという3人の女の子が登場し，アイドル・バンド・演歌・アニメのうち，どのジャンルの問題によく正解したかで，成長のしかたが変化する。彼女たちの人気はファンの人数で表わされ，その数が多ければ多いほど各種イベントでの反応もよくなる（240ページのラウンド間イベントの詳細を参照）。ファンの人数は，問題に早く答えるほど大きく増加するので，できるだけすばやい解答を心がけたい。制限時間ゲージが緑のうちに答えつづけることが，最良エンディングへの近道だ。　（文／伊藤真臣）

個性きらめく3人のアイドル候補生

一条寺愛弓

声：高田由美

『まじかるで～と』にも登場していた，スタイル抜群の女の子。バンド系の曲が好み。

●プロフィール

高校	サブリナ女子学園3年
年令・血液型	18才・A型
誕生日・星座	9月5日・乙女座
身長・体重	163cm・47kg
スリーサイズ	B89・W59・H88
趣味	ピアノ

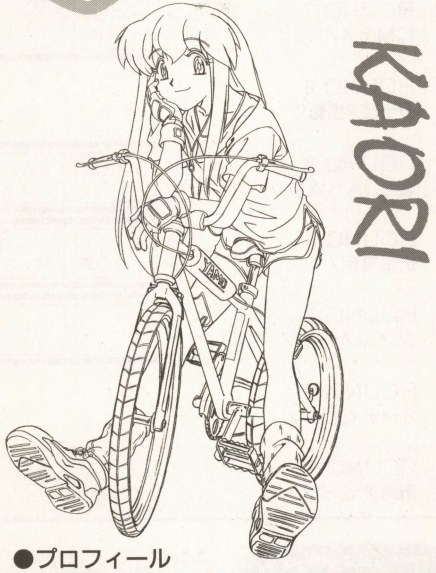
●おもなボイス

正解時	残りタイム	多	楽勝，楽勝！	コンティニュー時	え～っ，ここでやめちゃうの？
		中	やった～		
		少	ラッキー		
誤答時	残りタイム	多	え～っ	ゲームオーバー時	あ～ん残念，もうちょっとなのに……
		中	ちえっ		
		少	まっじぃ～		

橘 香織

声：野村真弓

普通の高校生であるぶん，クセがない。清純派アイドル向き!?



●プロフィール

高校	洋蘭女学院1年
年令・血液型	16才・A型
誕生日・星座	10月11日・天秤座
身長・体重	159cm・45kg
スリーサイズ	B78・W54・H82
趣味	友だちと遊ぶ

●おもなボイス

正解時	残りタイム	多	やった～	コンティニュー時	もうすこし，がんばってみようよ
		中	よかった～		
		少	うっれし～		
誤答時	残りタイム	多	あっ，だめ～	ゲームオーバー時	つぎは，がんばってね！
		中	いっけな～い		
		少	あ～ん，もう		

田辺みさこ

声：山川ゆき子

マンガとアニメを好む，内向的な女の子。大きめの眼鏡がトレード・マーク。

●プロフィール

高校	若葉高校2年
年令・血液型	17才・O型
誕生日・星座	8月2日・獅子座
身長・体重	161cm・46kg
スリーサイズ	B83・W58・H83
趣味	アニメを見る

●おもなボイス

正解時	残りタイム	多	当たった～	コンティニュー時	あきらめちゃだめ，いっしょにがんばろう
		中	わ～い		
		少	すご～い		
誤答時	残りタイム	多	まちがえた	ゲームオーバー時	もう，あきらめちゃうの？
		中	しまった		
		少	ひぇ～		

各ラウンドの内容

●ROUND 1〈ノルマ：4問〉

街にいる女の子をスカウト。その場で簡単なテストを受けてもらう。

●ROUND 2〈ノルマ：5問〉

女の子をオーディション会場へ。受験番号は愛弓…3番，香織…1番，みさこ2番。

●ROUND 3（ミニゲーム）

デビュー前のダンス・レッスン。表示されるコマンドを記憶して，同様の操作を行なう。成功するごとに，覚えるべきコマンドの数は5→6→7と増加する。

●ROUND 4〈ノルマ：5問〉

デビュー当日。4つある会場のひとつであるコスプレ・イベント会場では，3人が『サイキックフォース』のキャラクターに扮して登場する（愛弓…ソニア，香織…ウェンディー，みさこ…エミリオ）。

●ROUND 5〈ノルマ：6問〉

業界のお偉いさんに，顔の売りこみ。

●ROUND 6（ミニゲーム）

南国の島を利用した写真集撮影イベント。指定されたコンテにしたがって，4枚の写真を撮影する。すばやく移動するフレームで，うまく被写体をとらえるコツは，一瞬だけ遅くなるスロー・ポイントを見きわめること。

●ROUND 7〈ノルマ：6問〉

商品の顔となるテレビCMに出演。宣伝する商品は「バブルンシャンプー」「綱島ミソ」「タイトーメディアボックス」の3種。

●ROUND 8（ミニゲーム）

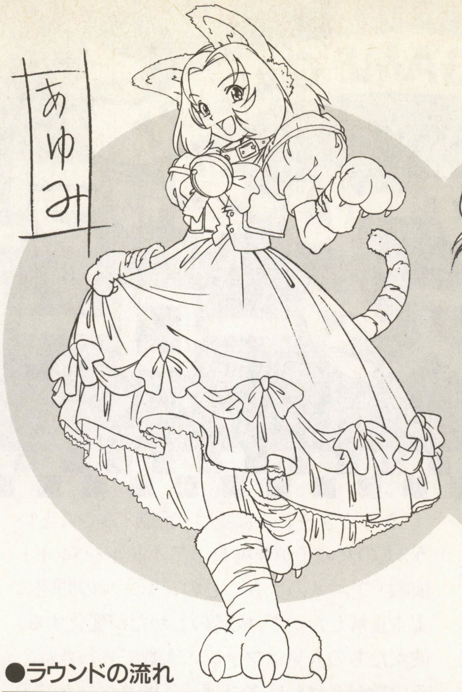
有名人と一緒にいるところを目撃され，スキャンダルに。レバーとボタンの連打で芸能レポーターをふり切れ！

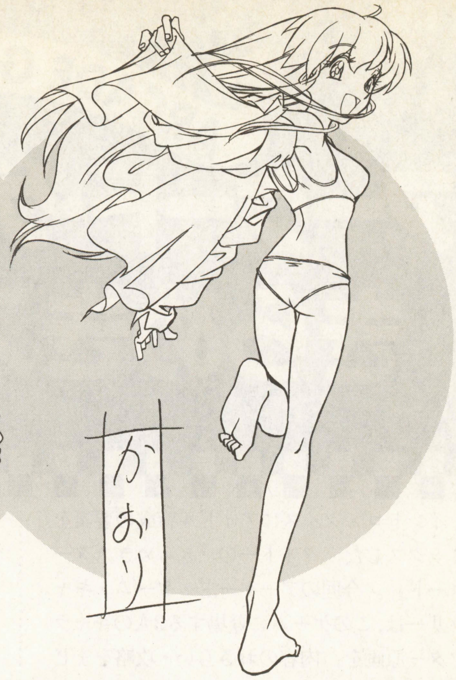
●ROUND 9〈ノルマ：7問〉

スタジオにこもって，レコーディング。

●ROUND 10〈ノルマ：8問〉

最終ラウンド。音楽番組という華やかな舞台で，有終の美を飾る。





●ラウンドの流れ

ROUND 10 音楽番組に出演！	ヤングYoYo！ アイドル曲	ロックステーション アーティスト曲	演歌で花道 歌謡曲	ひらく！ポンチッチ 子供向け曲
ROUND 9 レコーディング！	笑える曲	元気の出る曲	ラブソング	しんみりした曲
ROUND 8 スキャンダル発覚！	「!?」			
ROUND 7 CM出演！	シャンプーのCM 最近のアイドル	カラオケのCM 人気バンドの曲	お味噌のCM ど演歌	
ROUND 6 グラビア撮影♡	グラビア撮影			
ROUND 5 えらい人へ挨拶♡	プロダクション社長 ラブソング	有名プロデューサー ドラマ・CM曲	大御所演歌歌手 しんみりした曲	アニメプロデューサー なつかしアニメ
ROUND 4 出張営業！	遊園地 アイドルファンの曲	学園祭 ロックファンの曲	お祭り おじさん好みの曲	コスプレイベント アニメおたくの曲
ROUND 3 ダンスレッスン！	バレエ	ジャズダンス	日本舞踊	体操
ROUND 2 オーディション！	オーディション			
ROUND 1 街角チェック！	スカウト			

エンディング一覧表

エンディングは全部で16種類。育てた女の子の属性が最終的にどのジャンルに属し，どれだけ人気があったかで，結末が決定される。演歌系・人気1のエンディングでは，3人が中年になったときの顔が見られるぞ。

キャラクターのジャンル属性

キャラクターの人気レベル（MAX↑ MIN↓）	アイドル	バンド	演歌	アニメ
4	コンテストで大賞を受賞	新人大賞を受賞	大賞を受賞して演歌の女王に	声優大賞を受賞
3	いま話題のアイドルとして人気を博す	ロックシンガーとして成功する	演歌の新星として期待を集める	アニメ声優の仕事につく
2	バラエティ番組でお笑い	映画女優をめざす	時代劇女優になる	特撮女優として奮闘
1	普通の高校生にもどる	グラビアクイーンをめざす	居酒屋のおかみさんになる	漫画家に転身

※スタッフ・クレジットは，人気レベル3以上でクリアしたときのみ表示

ラウンド間イベントの詳細

ラウンドとラウンドのあいだに挿入されるイベントの数々。ここでは，そうした各種イベントのうちROUND 5終了時までのものを掲載する。なお，文中のアルファベットは人気の度合いを表わし，高いほうから順にA，B，C，D，Eとなっている。

●ROUND 1終了時…事務所からのコメント

愛弓　A「愛弓くん！　君は金の卵だ!!
期待しているよ!!!!」
B「愛弓くん！
がんばってくれたまえ！」

香織　A「香織ちゃん！
君は未来のスターだ!!」
B「香織ちゃん！　がんばれよ」

みさこ　A「ニューアイドル誕生だ！
みさこ，頑張れ！」
B「みさこ。期待しているよ」

3人共通　C「君～。あの子本当に
大丈夫かね？」

●ROUND 2終了時……取材の依頼

〈○○から取材の依頼が来た！〉

○○はキャラクターの属性により変化
アイドル系→テレビ雑誌（TeLe TEL）
ロック系→マンガ雑誌（JOMP）
演歌系→写真週刊誌（SRA！）
アニメ系→アニメ雑誌（アニメマニア）

〈取材の結果〉

A. 大々的に紹介された！
知名度がアップした
B. チョットだけの記事だった。
でもいいか……
C. 記事が小さすぎて，
良く見えないや……トホホ……

●ROUND 3終了時　………踊りの先生からコメント

バレエ　A「あなたはスバラシイ！
芸術的です」
B「もっとリズムにのりましょー！」
C「ノンノンノンノンノン！
まだまだですよ」

ジャズダンス　A「ワンダフル！　ダンサーの
素質がアリマース」
B「エブリバディ レッスン！
1・2・3……」
C「Oh No！
そうじゃありませーん」

日本舞踊　A「いいですね！
日本の心が表れています！」
B「この調子で
伝統を伝えて行って下さいね」
C「そんな事では，日本の心は
伝わりませんよ！」

体操　A「いいぞ！　その調子だ！
1・2・3・4！」
B「子供に夢を与えるために！
1・2・3・4……」
C「まだまだ！　そんな事じゃ
芸能界で通用しないぞ！」

●ROUND 4終了時……ファンからの贈り物

以下のメッセージのあと，各キャラクターごとの反応が表示される。

A. ファンからプレゼントが届いた
BとC. ファンから花束が届いた
DとE. ファンレターが届いた

愛弓　A「きゃ～♡　可愛いピアスだぁ～！
うっれし～♡」

香織　A「私の好きな
ハムスターのぬいぐるみ♡」

みさこ　A「探していた幻の名作だぁ～。
嬉しくて泣いちゃいそ～」

3人共通　B. 熱烈なファンレターが入っていた。「恥ずかしい……」
C. なんと，ハチがまぎれていた。
「きゃ～!!」
D. 熱烈な内容だった。
「恥ずかしい……」
E. びっくりカミソリ!?
……チョコだった

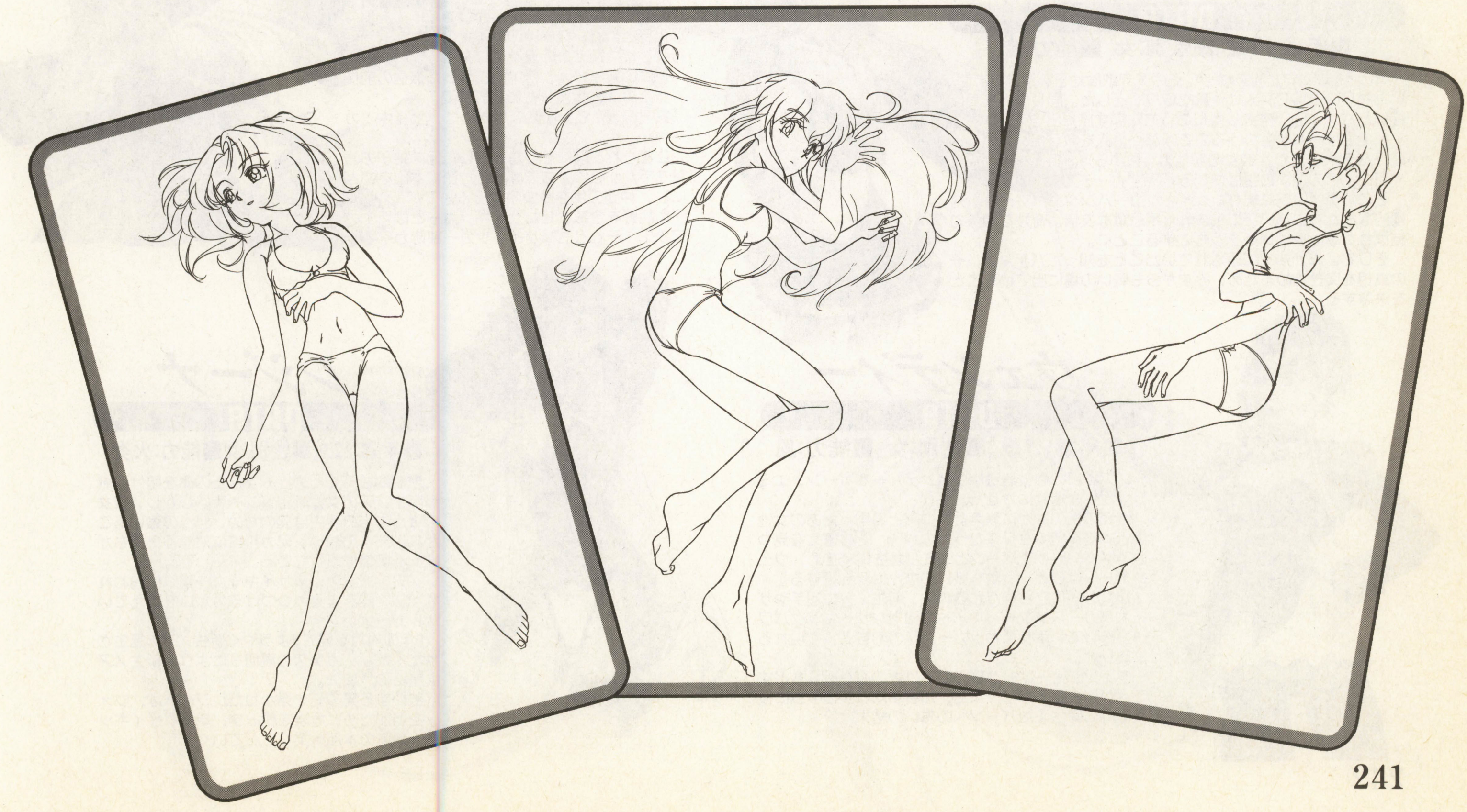
●ROUND 5終了時……ファンクラブ設立

〈ファンクラブ「○○」発足!!〉

○○には，愛弓→マジカルクラブ
香織→キューティーン
みさこ→みさこっち，が入る

〈会員の集まりぐあい〉

A. なんと，初期会員数が5000人だ!!
B. ○○ばかりが集まった
○○はキャラクターの属性により変化
アイドル系→10代の若い子
バント系→ロック好きの若い子
演歌系→おじさん，おばさん
アニメ系→マニアックな人たち
C. 家族と親戚だけが集まった……
シクシク……



サイキックフォース 命 EX

PSYCHIC FORCE

■タイトー
■アーケード版：稼働中／
プレイステーション版：発売中

文／八巻将之

ファン必見！　公式ストーリー＆新イラスト大公開!!

西暦2010年。かつて人類が持ち得なかった未知なるパワーをあやつる超能力者。彼らは核に代わる軍事兵器として国家レベルの人体実験を強いられつづけていた。そのひとりであったキースは，人間の非人道的な行為に対抗すべく，サイキッカー集団「ノア」を結成する。だが，キースの親友であったバーンは，ノアの手段を選ばぬ破壊行為に懸念を抱き，そんな彼の暴走を止めるべく，ノアの総帥となったキースに戦いを挑んだ。

たがいの理想をぶつけあうように死闘をくり広げるキースとバーン。そのふたりの決着は，突然起こったノア地下要塞の爆破消滅とともに終焉を迎えた。幕引きを行なったのは，同じサイキッカーであり，ノアの同志だったリチャード・ウォン。ウォンは裏で軍上層部と密約を交わし，ノア本部の破壊と同胞の身柄引き渡しを手土産に，彼のアイデアである軍サイキッカー部隊の指揮権を手に入れたのだった。

そして，2年後の西暦2012年。軍の超能力研究は飛躍的な進歩を遂げた。世界中でつぎつぎと捕らえられ，幽閉されるサイキッカーたち。もはやサイキッカーの存在は一部の人間しか知らない極秘事項ではなくなっていた。だが，そんなある日，絶望のなかで暮らしていたサイキッカーたちのもとへキース復活のテレパシー通信が流れる。発信者は崩壊したノアの元同志であったカルロ。ここにカルロを中心とした新生ノアが誕生する。対するはウォン率いる軍サイキッカー部隊。そして，もうひとり。サイキッカーのみを狙う謎のハンター・マイトの正体とは？　サイキッカーの明日を賭けた戦いは日に日に混沌としていく……。

マイト

DATA

■年齢:16歳■性別:男■能力:電撃

辻斬りのようにサイキッカーを狙う少年，マイト。彼の敵は軍でもノアでもない。ただサイキッカーを狩ることのみ。その使命だけが彼を動かしている。

マイトには過去の記憶がまったくない。あるのはマイトという名前と，重い傷を負って倒れていた自分を救ってくれたパティのことだけだ。

パティの不思議な力が宿った声は，マイトの砂漠のような心に潤いをもたらせてくれるのか？パティの歌声にあたたかいぬくもりを感じるマイト。だが，マイトのサイキッカーハンターとしての宿命は，そのパティの命をも奪おうとしていた。

パティ

DATA

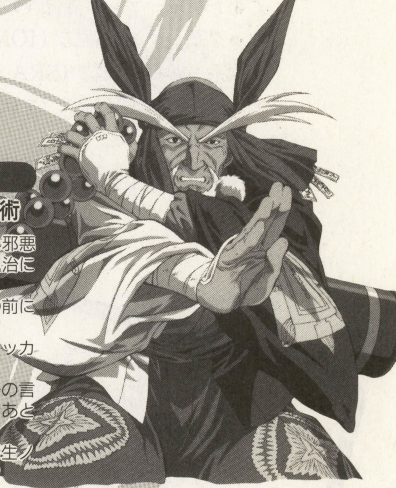
■年齢:15歳 ■性別:女 ■能力:音

母の不思議な力が宿った声。その子守歌は幼子を泣き止ませ，いたわりの言葉で病人は健康を取りもどした。同じ能力を受け継いだパティは，失踪した母の行方を探す旅に出る。

超能力は「人を傷つける力ではなく，人を救うための力」と願うパティ。だが，彼女の超能力（ちから）に狙いをつけた軍や新生ノアの追求の手は伸びる。

そのパティの前に現れたサイキッカーハンター・マイト。対極的なふたりのあいだに生まれた不思議な友情。奇妙な関係で結ばれたふたりは行動をともにすることに。

そして，母がすでに殺されていたことを知ったパティは，その真相を突き止めるため，みずからも戦いの場に出ていくことを決意する。



玄信

DATA

■年齢:60歳■性別:男■能力:呪術

影高野の退魔師，玄信。かつて超能力を邪悪な化身と恐れ，世界中のサイキッカーを退治に行脚した六道玄真の兄弟子にあたる。

退魔の業を終え，総本山に帰った玄信の前にあったのは，全滅した影高野の姿。

「影高野（ここ）を滅ぼしたのは，サイキッカー……」

ことされる前にそう言い残した兄弟弟子の言葉を手がかりに，玄信はふたたび総本山をあとにし，仲間の仇を討つ旅に出る。

影高野を全滅させたサイキッカーとは新生ノアか？　それとも軍サイキッカー部隊か？

ウェンディー

DATA

■年齢:17歳 ■性別:女 ■能力:風

ノア本部の爆破消滅はウェンディーをバーン，エミリオと生き別れにさせた。

爆発の炎のなかに消えたソニアと名乗ったあの女性は，本当に姉のクリスだったのか？　その答えを見つけるべく，そしてバーンとエミリオを探すため，ウェンディーはひとり危険な戦いのなかに身を投じる。

彼女の前に立ちはだかるのは，新生ノアの追手やサイキッカーハンター・マイトの強力なサイキックパワー。そして，軍サイキッカー部隊の刺客として現れるエミリオ。

ウェンディーはむかしのエミリオの心を取りもどすことができるのか？　また，知らず知らずのうちに彼女の心に芽生えたバーンへの想いの結末は？

レジーナ

DATA

■年齢:22歳■性別:女■能力:火炎

理想郷を築くため，みずからの命を賭けて戦う新生ノアの女性戦士レジーナ。しかし，彼女の戦う本当の理由は兄のため。兄への強いあこがれ，兄への想い。兄カルロに対する気持ちが彼女を戦場に駆り立てる。

ノアの崩壊後，軍サイキッカー部隊に追われながら，同志を集めつづけるカルロを支えていたレジーナ。

2年の歳月を経て，ようやく新生ノアを誕生させた。だが，ガデスの裏切りにより，新生ノアは崩壊の危機に。

苦悩する兄の姿を見かねたレジーナは，ウォンを倒すため，危険を顧みず，単身軍サイキッカー部隊の本部へ乗りこんでいく。

カルロ

DATA

■年齢:24歳 ■性別:男 ■能力:水

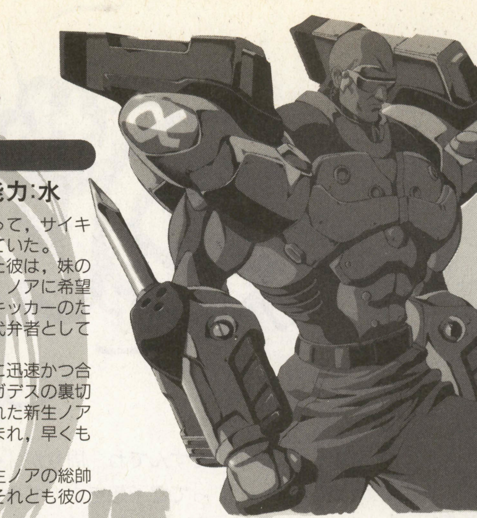
ウォンの率いる軍サイキッカー部隊によって，サイキッカーたちは行き場のない生活を強いられていた。

数年前，サイキック研究所に囚われていた彼は，妹のレジーナとともにキースによって救われた。ノアに希望を見い出していたカルロは，もう一度サイキッカーのための理想郷を創るため，みずからキースの代弁者として同志を集める。

明晰な頭脳とたぐいまれな超能力を武器に迅速かつ合理的に計略を遂行するカルロ。だが，同胞ガデスの裏切りによって大半の仲間をウォンに売り渡された新生ノアは，残った同志たちのあいだで不信感が生まれ，早くも空中分解の危機を迎える。

カルロの前にしか姿を見せないという新生ノアの総帥キースとは，本当にあのキースなのか？　それとも彼の作った影武者なのか？

窮地に追いこまれたカルロは最後の決断を迫られる。



ゲイツ

DATA

■年齢:39歳■性別:男■能力:科学

軍の対サイキッカー用サイボーグだったゲイツ。妻と娘を殺したキースへの恨みが，彼を純粋なメカニズムにさせなかった。

コンピュータにあってはならない感情が機械の身体との拒絶反応を生み，ノアとの戦闘の途中で作動不能となったゲイツは，旧ノアのアジトに格納されていた。新生ノアを結成したカルロは，そのゲイツのボディを回収し，対軍用のサイボーグとして復活させる。

すべてのデータを消去され，α（アルファ）と名づけられたゲイツは，ノアの新しい兵士として生まれ変わった。

エミリオ

DATA

■年齢:16歳 ■性別:男 ■能力:光

バーン，ウェンディーとともにノア本部に侵入したエミリオ。だが，ノア地下要塞の爆発に巻きこまれた彼は，突如介入してきた軍の手によって捕獲され，サイキック研究所に幽閉されてしまう。

実験用サンプルとしての運命を待つだけのエミリオに，意外な人物が救いの手を差しのべた。リチャード・ウォン。

なぜサイキッカーの敵であるはずの軍にウォンがいたのか？　憔悴したエミリオのガラスのような心には，その疑問に答えられる余裕はすでになくなっていた。

そして2年後。エミリオはウォンの率いる軍サイキッカー部隊にいた。破壊を好み，自己の能力に悦するいまの彼の目に，以前のような悲しみの色はない。

そのなかで，彼が忌まわしい超能力（ちから）と恐れていたものまでが，徐々に覚醒をはじめていた。

刹那

DATA

■年齢:27歳 ■性別:男 ■能力:闇

あんな親父のようにはなりたくない／

力を望んだ彼は，家を飛び出し，絶大的な権力を掌握していた軍の一兵士として入隊を果たす。だが，そこで彼を待っていたものはいままでと変わらぬ屈辱の日々。加えて，彼のような境遇の男が士官に上がれる術は，まったくと言ってなかった。

このまま軍の消耗品で終われるか／

ウォンの人工サイキッカー計画を耳にした彼はウォンのところへ走り，その実験台として志願する。

自分自身の肉体と引き替えに手に入れた未知なる脅威の力。最強を自負する絶対的な自信とプライド。人間であったがゆえのサイキッカーに対するライバル心は狂気にまで燃え盛り，その炎はやがて仲間のガデスやウォンにまで向けられる。

軍の秘密兵器。人工サイキッカー完成体第一号。その名は刹那。

ガデス

DATA

■年齢:33歳■性別:男■能力:重力

強力な超能力が覚醒した日，彼は至高の喜びを感じたことだろう。なぜなら信じる者は己のみだったのだから。

差別される側から差別する側へ。新生ノアに所属していた彼が，同胞を売って軍の傭兵として寝返ったのは当たり前の選択だった。

すべてはみずからの思うがまま，そのときの気分しだい。カルロの理想もウォンの野心もガデスには知ったことではない。彼にとって戦いは，ただの遊びにすぎないのだ。

開発者が語る!

『サイキックフォース2012』開発手記　その7

文／神村 武（プロジェクト・リーダー）

今回は少し話題を変えて，PS版『サイキックフォース』について話そうかと思います。

じつはPSへの移植は業務用『サイキックフォース』開発当時からありました。いまだから言えますが，PS版に入っているストーリーモードは業務用企画当時から考えられていたもので，業務用で入れる予定でした。しかし諸々の事情でカットすることになり，プレイヤーのかたがたの「なぜエンディングがないの？」という疑問の声が数多く聞かれました。我々としてもストーリー部分は『サイキックフォース』のウリのひとつと考えていましたが，まさかこんなにも反響があるとは思ってもみませんでした。そこでPS版ではストーリーはもちろん，『サイキックフォース』の持ち味である「アニメ路線」を前面に打ち出すためにオープニング・アニメーションやエンディング・テーマを挿入して，業務用では成し得なかったストーリー部分の強化につとめたワケです。

（次号につづく）

サイキッカーのひとりごと

さてさて今月は各キャラの新イラストと公式ストーリーを紹介したわけだけど，いかがだったでしょうか？　前に発表されたイラスト（'97年11月号参照）も良かったけど，今回のはアニメのセル画っぽくて，さらにGOOD／レジーナなんか色気バクハツって感じで，いまから青少年に悪影響をおよぼさないか，僕ぁ気が気じゃありませんぞっ!?（落ちつけ／）あっ，ボードゲーム希望のおハガキは，まだ受け付けてます。当選者発表は次回で行なう予定。まだの人は早くハガキを送ってね。

俺コレ the Duel

決闘者：ベニー松山

革命しなくっちゃ！　あ，ウソウソ。今俺が夢中なのは別の番組だっぜ！　メガフュージョン！　ああ，俺もソルダートJにしてクレ米たにカントク！

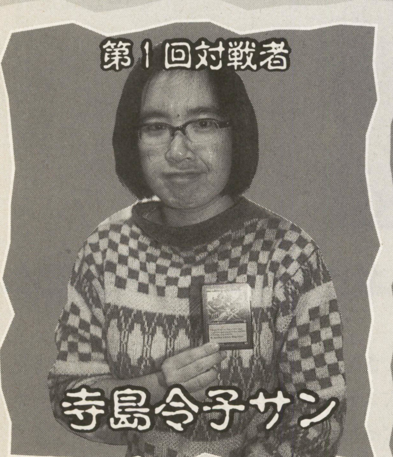
2か月のご無沙汰である。みんな，元気か？うむ。ベニ松である。

御覧のとおり，『俺コレ』は今月よりリニューアルして新登場である。かつてアンケート1位奪取を目標にはじまった『俺を信じてコレを買え！』からはや幾年，変遷を経て今復活する闘いのスピリット！

俺は前のめりでいくぜ！　だからみんなも応援よろしくね。約束だもんね！

で，何やるかっつーとですな，決闘ですよ，決闘。毎回いろんなかたがたと戦って，そのなかで芽生える友情をつかみ取ってもらおうと思うワケですよ。決闘ツールはギャザでも何でもOK！　『カルドセプト』でも『ポケモン』でもガンガンのして参りますよ！

第1回のツールはカードゲームの雄，マジック：ザ・ギャザリング。お相手はこのおかただ！



PROFILE

ほのぼのファミリー４コマ作家（本人談）。それはそれはアグレッシブに，いろんなお楽しみに手を染めるおかただ。その様子はノンフィクションまんが『墜落日誌』（アスペクト刊）を読めば一目瞭然。そういや昔，俺が結婚するって話も真っ先に書かれてしまったのだよな。最新刊③が好評発売中だ。俺もところどころに出ておるよ。

俺　ま，第1回ですんでね。周りが「ベニ松は勝ちにいく」ってな予想を立ててやがりましてね。とんでもございません。愉快でのろまなファンデッキをお持ちしましたですよ。

寺島（以下寺）　はあ。こっちはいつもの猫デッキでございます。現行タイプⅡじゃないですけどどうですかね。ちなみにまだ“テンペスト”は組みこんでないんです。

俺　う……敗戦の言い訳がしにくいにゃあ。

かくして対戦ははじまった。寺島サンが猫デッキを好んで用いるというのは俺も知っている。対処が遅れると手がつけられなくなるほど猫が増殖し，山猫がデカくなるクリーチャー戦主体デッキのハズだが……。

1ターン目。平地を出してやることなしの俺に対し，寺島サンは溶けかけ氷河[1]をセット。

俺　う。そんな高価なカードを。土地をバンバン引いて山猫登場に備えるワケですな。

2ターン目には寺島軍にベテランエクスプローラーが登場。コイツはハナから死ぬ気で，墓場に行く代わりに両陣営に土地を増やしてくれる。大型クリーチャーが主力の寺島サンにはメリット大なお人だ。

これに対し，次ターンの俺は隠し持っていたアウトポスト[2]を出し，平地を1枚サクる[3]。もちろんマナを出しておき，即座に兵士トークン[4]を作るのを忘れない。

俺　トークンはポケモン・メタルフィギュアのオコリザルで，と。コイツばっか10匹も引いちゃって困りモンですよ。

寺　アウトポストぉ？　まさかソレって……。

俺　あ，ちがいますって。カウンターポスト[5]なんて無粋なデッキは作りませんよぉ。デッキコンセプトは「俺の歌を聴け！」ですから。

寺　？？　んではエクスプローラー攻撃。

俺　く……本来ならトークンで相打ちにするところだが……今回は自分で受けます。

先制ダメージは寺島軍。つづいて氷河が使われ，土地がポロッと出てきて3ターン目終了。

ここからしばらく，1/1クリーチャーのちまちました殴り合いがつづく。と，敵陣にさらりと熱射病エンチャントが登場。

俺　ん？　何でしたっけソレ？

寺　ブロックしたりされたりしたら，そのクリーチャーは破壊されるというものでっす。

俺　ふむ。それじゃこちらはアイヴォリーガーゴイル[6]を召喚しましょう。ちょっとばかりリスキーな死なない飛行2/2です。

寺　エクスプローラー，アタックです。

俺　そろそろヤだな。ガーゴイルでブロック。

これにて両者破壊。土地がライブラリから引き出され，ガーゴイルはターンの終わりに場にもどってくるが，この効果により俺は次のドロウフェイズにカードを引けない。

寺　で，リバー・ボア召喚，と。

再生能力付きの2/1，熱射病環境では相当に厄介な生き物だ。次ターン，俺はこのヘビになけなしの“剣を鋤に[7]”を撃つ。

俺　ブロッカーがいなくなったところでたたみにかかりましょう。ガーゴイルとトークン3

実況用語解説

①Thawing Glaciersのコト。ライブラリから直接土地を引っ張るため，後半に土地を引かなくなるのも利点のひとつ。レア土地のなかでもトップクラスの人気を誇るので，高い。

②Kjeldoran Outpost。兵隊を毎ターン生み出せるうえ，土地なので破壊されにくい。これも高価な土地なのだ。

③Sacrificeの日本語動詞表現。墓場に送るってコトね。

④Token。カード以外のクリーチャーが存在することを示す目印で，通常はおはじきなどを用いるが，これだとタップの表現がむずかしいので俺はポケモンを使っている。

⑤Counter Post。一世を風靡したデッキタイプで，相手のヤバめの呪文はすべてカウンターし，アウトポストで増やしたトークンでじわじわ押し切る。強いがムカつく。

⑥Ivory Gargoyle。死んで墓場に行くと，ターンの終わりに勝手に場にもどってくる。ただし，つぎのドロウはなし。これを避けるには白4を払ってゲームから取りのぞかなければならない。ちなみに俺は先日，コイツのおかげで無限大ダメージを喰らって負けました。永久にもどるのも考えモノだ。

⑦Swords to Plowsharesの日本語名。1マナでクリーチャーをゲームから除去する白の主力呪文だったが，強すぎるってんであえなく第5版から落っこちた。そりゃそうだな。

⑧Choking Vineのコト。マナを払ったぶんだけ対象のクリーチャーをブロックでき，しかも1ダメージずつ与える呪文。熱射病と組み合わせると凶悪な効果を生むのだ。

⑨Tornade。緑2マナで対象物を何でも破壊する便利なエンチャント。ただしそのたびにカウンターが乗り，次回はその数×3ライフを支払うコトに。累積アップキープもあり。

⑩Yavimaya Ants。出てきた途端に攻撃できる，トランプルつきの極悪5/1アリ。累積アップキープがきついものの，2ターンもてば十分ナリ。映画『黒い絨毯』を思い出すぜ。

⑪Gerrard's Wisdom。手札×2ライフを回復する，白なら今，絶対に入ってる外道呪文。俺はこのニヤケた副艦長が大キライで，テンペストのカード絵は腹が立つったらない。

匹すべてでアタックじゃ。

寺　窒息ツタ[8]でございます。

うっ！　その手があったか。って言うか熱射病を張られた時点で気づけよ俺！　この呪文でガーゴイルとトークン2体はブロックされたことになり破壊。前者はもどってくるものの，またも俺のドローはなし。

寺　トルネード[9]張りまーす。

さらに，ちょっと重いが何でも破壊する竜巻エンチャントが登場。

俺　貴女はきっとアウトポストを壊してしまうのですね。一応最後にトークンを産んでおきます。さようならアウトポスト。

寺　はい，さようなら。それからガーゴイルにインシネレート（火葬）。リバボアも再召喚。

俺　ぐはっ！　またドローなしですかい。

次ターンにはサンダーボルト（いかづち）がまたもガーゴイルを撃墜する。

俺　……ガーゴイル，足引っ張ってますよね。

寺　ますね。しかしこちらも猫引かへんな。

何だかんだで，寺島サンのライフは7点。俺はトークンの守りが堅く17点残した。それもあって，寺島サンは次の破壊効果には3ライフ喪失をともなうトルネードの維持をやめる。

寺　で，ヤビマヤ蟻[10]呼んでリバボアと攻撃。

俺　なああっ!?　アンツですとォ!?　維持マナも十分だし……蟻はトークンでブロック！

相打ちながら蟻は4点突き抜け，ヘビの2点と合わせて6点ダメージ。俺は残り11点。

俺　しかーし，もはやトルネードはいない。カリブーレンジじゃ。うるあァ！

寺　げ。それってトナカイトークンが出て，それでブロックしてからサクればライフが回復してしまうという……。

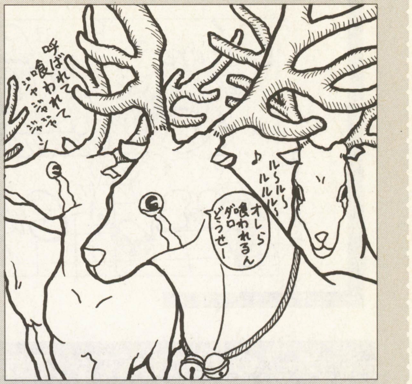
俺　さらにジェラードの知恵[11]も使いまーす。ライフが17まで回復でーす。

寺　あかん。投了ですぅ。

最後は不死身の飛行クリーチャー・ガーゴイルのにらみが効いて寺島サンは降参。俺は辛くも初陣をものにしたのであーる。V！

今月の鍵！

わっはー！　本当ならココにはゴブリンライアーが描かれるハズだったんだけどな，対戦ではさっぱり引いてこなかったですよ。それに，寺島サンの猫デッキもクリーチャー大量出現型だから，コイントスに負けた日には即死もあり，だったねえ。やはり今回の勝利の鍵はカリブーレンジかな。ちょっと重いし，生み出すトークンも0/1と非力だけど，ブロックとライフ回復を両立させる優れモノだ。ま，あくまでアウトポストの補助だったんスけどねェ……。



Interview

俺　すいませんねえ。この戦いかたじゃあ，カウンターポストとあんまり変わりませんでしたね。本当はトークンが攻撃に行かないのがミソなんですけど。殖やして殖やして，そんでもってゴブリンライアーで歌う，と。

寺　あはは。こっちも結局猫引けへんかったですからね。

俺　噛み合ってなかった（笑）。

寺　なかったですねー（笑）。

俺　さて。ではですね，月並みなコトをうかがいますね。M:tGをはじめた時期は？

寺　95年の秋ごろです。仕事のせっぱ詰まった夫が逃避に買ってきたのがきっかけでした。

俺　あ，同時期だ。じゃあ，ほとんど第4版ですよね？　エキスパンションはホームランドで……あ，フォールンエンパイアもあるか。

寺　アレは今もありますからね（笑）。あと，リバイズド（第3版）を少々と，ダーク1個。

俺　ダークなんて残ってました？

寺　いや，イベント会場で外人が売ってまして（笑）。買い占めとけば良かったかな（笑）。

俺　そりゃもちろんですって（笑）。ところで，ギャザのおもしろさの核って何でしょう？

寺　うーん……格闘技的なところ，かな。

俺　クリーチャーが殴り合ったり？

寺　いえ，その，勝負がですね，相手を殺しちゃってかまわないというあたりが……。

俺　へ？　殺しちゃったり，ですか？

寺　ちゃんとトドメ差しとかないと自分が殺られるじゃないですか。私，勝負にはこだわるほうなんですよ。

俺　そ，そうだったですか。じゃ，公式トーナメントとかは……？

寺　楽しいです！　たまに行くの忘れたりしますけど（笑）。シールド戦も好きですね。あと，35歳以上限定のシニアリーグを創ってほしい！　若者はいつも遊んでて強すぎ。

俺　それ，俺も入りたい（笑）。じゃ，最後に読者に何かひとことお願いします。「目が合ったらぶっつぶしてやる」とか（笑）。

寺　かかってきなさい！　でも，負けちゃうんですよね（笑）。

決闘者使用デッキ

寺島軍：猫熱射病絞殺デッキ

Uktabi Wildcats	4	Snake Basket	1
River Boa	4	Rampant Growth	1
Wall of Roots	4	Nature's Lore	3
Veteran Explorer	3	Heat Stroke	2
Yavimaya Ants	3	Incinerate	3
Arctic Wolves	1	Kaervek's Torch	2
Waiting in the Weeds	2	Thunderbolt	1
Choking Vines	3	Forest	14
Hurricane	3	Mountain	2
Tornade	1	Thawing Glaciers	3

森が場に出ている数だけ強くなるウークタビー・ワイルドキャットを主力に据え，氷河でつぎつぎと森を引っ張ってくる。ライフで優位に立ち，マナに余裕ができる後半にハリケーンで一気に勝負を決めるのが必勝パターン。天敵はアーマゲドンだ。

ベニ松軍：アウトポスト合唱デッキ

Ivory Gargoyle	3	Argivian Find	1
Kjeldoran Home Guard	4	Goblin Lyre	4
Field of Souls	1	Wand of Denial	2
Caribou Range	1	Booby Trap	1
Retribution of Meek	2	Snake Basket	1
Enlightened Tutor	1	Skull Catapult	3
Tithe	1	Meekstone	1
Reverse Damage	1	Ashnod's Alter	1
Swords to Plowshares	2	Plain	20
Disenchant	2	Thawing Glaciers	1
Gerrard's Wisdom	3	Kjeldoran Outpost	4

とにかくクリーチャーを増殖させ，頭数ぶんのダメージを与えるゴブリンライアーを発動させるのが主眼。コイントスに負けた場合を想定して，最凶の回復呪文ジェラードの知恵を満載。

Benny's War Cry

なんとか初回を白星で飾ることができたぜ。寺島サン，ホントにありやとやんした。

さて，最後にこのコーナーのモットーを語っておこう。それは，いかに愉快な対戦をくり広げるかというコトにある。闘いのなかで，いかに漢（おとこ）を見せられるか――その一点に尽きるというワケだ。今回はチト地味なデュエルになってしまったが……エへ。次回に期待ね。

ちなみにゲーム業界のかたの対戦申しこみもお待ち申し上げております。ベーマガ・俺コレ係まで，今すぐフュージョンしよう！

by かみら

ゲーム考現学

《第42回》“カルチャー・ギャップ”

Written by 山田 整&“永久機関”

ゲームのなかに登場する，意識的あるいは無意識的な「文化の差」。今月はそこに注目してみた。
次回は予告どおり「衣・食・住」。ゲーム中で日常生活がどうあつかわれているかにスポットを当てる。そのつぎは女の子がわさわさでてくるソフト，いわゆる「ギャルゲー」について本音で語る。当然，投稿も大募集だ。

ギャップを楽しむ

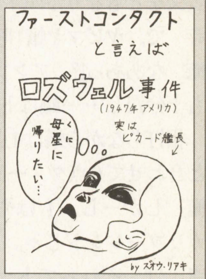
日本でおおいに売れたゲームが，アメリカではたいして売れないことがある(『ドラクエ』とか)。米国の大ヒットソフトが，日本では見向きもされないことがある（『モータル・コンバット』とか)。理由は簡単。生活環境教育思想信条歴史文化習慣その他，いわゆる国民性というやつが，この両国では決定的にちがうからだ。「いや，好みなんてものは個人差のほうが大きい」と言う人もいるだろうが，何万人もの人をターゲットとするゲーム市場では，平均値のほうがはるかに重要になる。そして現実に平均値の差は，ある。

そこから生まれる「カルチャー・ギャップ」だが，ゲーム中のそれには大きくわけて2種類ある。ひとつが遊んでいて「何かちがうぞ」と感じるもの。デキはいいけど，何か重要な部分がスッポリ抜け落ちていたり，センスそのものの差を見せつけてくれるパターンだ(下の記事を参照)。もうひとつがギャップから生まれる互いの誤解・カンちがいを演出に取り入れているもの。こちらは本数は多くないが，右ページの記事や，10年近く前の史上最初で最後のカルチャー・ギャップSLG『ハラキリ』（ゲームアーツ）のように，一部に熱狂的なファンを持つ怪作となるのが特徴だ。

正直，このテーマについて深く語るには圧倒的にページが足りない。しかしひとつだけ言わせてもらうなら「よく考え，理解して，そして笑い飛ばそう」。遊びながらカルチャー・ギャップを体感できる機会なんてめったにない。文化の多様性を楽しもうじゃないか。

今月のイラスト

by 鼻伏せビリヤード
◀たしかに「撃ちまくり系」のゲームに関する才能は，アメリカ人のほうが上かも



by ズオウ・リアキ
▶先月載せられなかったぶんの再録です。しかしまあ，またなんちゅうマイナーなネタを……

ギャップを助長する

SSIファイブスターシリーズ

■エクシングエンターテイメント ■プレイステーション ■5,800円 ■SLG ■発売中

『パンツァージェネラル』というゲームがある。ぶっちゃけた話，『アドバンスト大戦略』をアメリカの会社がパクって，さらに高い完成度で仕上げたもの。プレイヤーはドイツ機甲師団を率いて連合軍に挑む。良いゲームだが，PS版もメッセージがすべて英語なのが欠点（もともとのDOS／V版は米国のSSIより発売)。

売れたので続編が出た。『アライドジェネラル』といって，プレイヤーは連合軍の将軍になってドイツに挑む。こちらはメッセージが日本語になっている。

ところがこのシリーズ，本当はファイブスター・シリーズ（直訳：元帥シリーズ）といって5本あるのだ。日本未紹介の残り3本はというと……

● 『ファンタジージェネラル』

プレイヤーはファンタジー世界の将軍となり，邪悪な支配者「影の王」に支配された世界の五大陸をひとつひとつ征服していく。筋立ては単純明瞭，ルールはシリーズ中もっとも簡単，選択した主人公（騎士とか老魔法使いとか）によって戦術はガラリと変化し，シナリオは面ごとに工夫がこらしてある。敵の思考は強すぎず弱すぎず，バランスも正直アメリカのゲームとは思えないほどに絶妙，そしてグラフィックは超がつくデキの良さ。

……ここまではよかった。

● 『スタージェネラル』

プレイヤーは汎銀河種族のひとつを選び，銀河の征服をめざして戦う。宇宙には暗黒星雲やブラックホールといった地形があって，宇宙船の行動の大きなジャマになる。それはまあいいのだが，各種族の宇宙船のグラフィックが，何と言うか……もう右ページの写真を見てくださいとしか言いようのないすさまじさ。日本人にはちょっとついていけない感覚が，ジェットコースターのごとく疾走する。

● 『パシフィックジェネラル』

▲主人公の選択画面より。これはカッコいいんだけど……

ファンタジージェネラル

ギャップで遊ぶ

天外魔境 ～第四の黙示録

■ハドソン　■セガサターン
■6,800円　■RPG　■発売中

この『天外魔境』シリーズの前3作は「ジパング」と呼ばれる国を舞台に物語が展開する。このジパング，中世日本のようでありながら，世界観がかなり妙である。その雰囲気を言葉で表現するのはむずかしいが，たとえるならば，「現実の中世ヨーロッパと西洋風ファンタジーくらいにちがう」といったところだろうか。オマケにマニュアルでは，この物語が「日本かぶれの外国人P.H.チャダ（もちろん架空の人物）が執筆したファンタジーである」と説明されている。つまり，『天外魔境』は「東洋風ファンタジーRPG」だったわけだ。

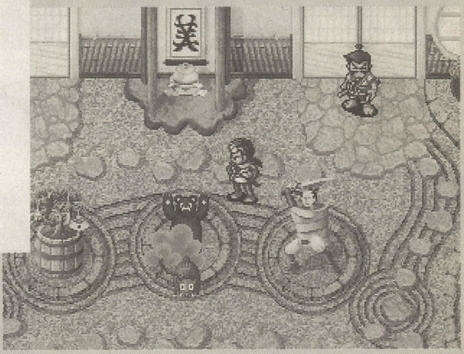
▲インディア……もといネイティブなんたらの部落での戦闘。ゲーム自体は普通のRPGだ

▲アラスカの町はみなこんなふう。じつにわかりやすい。永久氷壁にはバッファロー（注：アラスカにはいません）も埋まっているぞ

その制作者である広井王子氏が，「アメリカ風ファンタジー」として作り上げたのが最新作『天外魔境～第四の黙示録』だ。

この『第四の黙示録』で描かれる世界もまた，妙なものである。登場する地名はすべて実在のアメリカのもので，だいたいの雰囲気は西部開拓期のものなのだが，やっぱり「ファンタジー」している。世界中に魔物がうろつき，主人公はその魔物を倒して賞金をもらう「魔物ハンター」として，各地を魔物の手から開放していくのだ。各地の風俗は，リアリズムよりもイメージ優先でデザインされている。くわしくは写真を見てほしい。そして，そのアメリカに「日本屋敷」が存在するのだが，「古い先祖の伝承をもとに再現した」と称するそれは，じつに滑稽（こっけい）なものである。屋根瓦の上には鏡餅がそなえられ，「ししおどし…熊が猪を驚かす飾り物」という説明のある物体が陳列されている。

▼「日本かぶれのアメリカ人」のカンちがいした日本庭園。「アメリカ人はみな日本を誤解する」というのはやっぱり偏見…かなあ…？



このゲームの場合は当然狙ってやっているのだが，あるところで『シャドウ・ウォリアー』なるゲームの話を聞いた。『DOOM』タイプの3Dガン・シューティングなのだが，なんでも弁髪を垂らした上半身裸のニンジャが，手裏剣からICBMまであらゆる武器を使って戦うのだそうだ（当然アメリカ製）。実際の外国人が考えていることも似たりよったりらしい。恐い話である。

（齋藤 通彦）

プレイヤーは日本軍または米軍を指揮し，太平洋戦争を戦いぬく。ゲーム自体は非常におもしろいのだが，どうもときおり，我々日本人を仰天させる音や絵が入っている。

ゲーム中，唐突に日本語音声で「口はわざわいのもと，むだな話は船を沈める」などと言い出すのはまあいい。

各ターンのはじめには，当時の日米のポスターが出てくる。米国のものはカラーで威勢がいいのだが，日本のものときたら白黒で「一本の釘も粗末にするな」……

これも，まあ，いい。

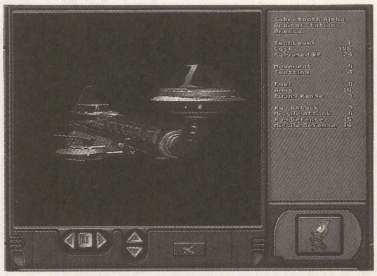
問題は日本側のポスターのなかに，江戸～明治期の浮世絵・錦絵が混ぜてあることだ！むろん制作者が浮世絵と戦時中のポスターを混同したわけではない（と，思う）。単に「日本を端的に表わす，アメリカ人のプレイヤーにとってわかりやすい絵」を持ってきただけだ。

じつのところ，この手の「ユーザーにわかりやすいように」という親切心こそ，カルチャー・ギャップを拡大する元凶だと思う。

たとえば『ストII』のダルシムやザンギエフを見て，我々は「こりゃあインドだ」「なるほどロシアだ」と思うのだけれど，当地の人が見たなら，『パシフィックジェネラル』を見た私以上に仰天するにちがいないのだ。お互い気をつけたいものです。

（桂　令夫）

スタージェネラル


◀敵種族の宇宙船。これはちょっと，ねえ

パシフィックジェネラル

▲ボードゲームを基調にした作戦級のSLGで，ゲーム自体はおもしろいのだが……

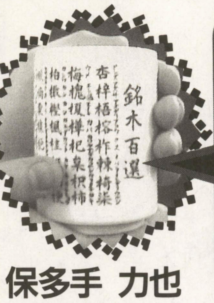
▼これが日本側「勝利」のエンディング。もう何も言うまい

みらくる読者の闘技場

～恋と魔法の投稿ストーリー～

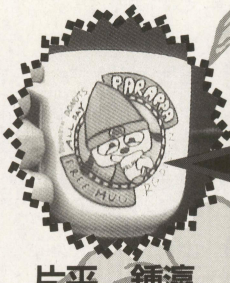
第2回なの…

前途有望な未来を持った少年少女が，ゲームやコンピュータの楽しいネタを投稿し，12か月を競います。掲載された人には経験値（EXP）が与えられ，最後に一番得点が高かった人には豪華（？）賞品をプレゼント。住所・氏名・生年月日を忘れずに，黒いインク（ボールペンもオッケー，鉛筆はダメ！）でベーマガ編集部の「闘技場」係まで送ってね。必着の締め切りは，毎月15日だよ！



保多手　力也

封筒でネタをまとめ送りしている人へ。最初の投稿で住所・氏名・生年月日を書いたら，あとの中身はペンネームだけ書けばOK！　でも封筒には毎回住所・氏名を書いておいてね。



片平　鍾瀛

投稿者の平均年令が18～19歳あたりと見ている今回の闘技場。投稿の狙い目は読者間Q&Aで，今回は4通の中から組み合わせて成立させた。あのコーナーはQと，Aのネタにかかっているからな～。

金

6EXP　神奈川県横浜市・ヘボス（15EXP／1位）

保多手「略してないです」
藪良「投稿に使われている『嗚呼，感動のささろまん。』ハガキがすげー気になる。絵がミョーにK・Kっぽいし」
保多手「誰ですか……K・Kって……？」

銀

5EXP　神奈川県横浜市・新歓1005円（14.2EXP／2位）
藪良「シリーズ化」

銅

4EXP　東京都大田区・正木　柾（6EXP／7位）
片平「骨だいじょうぶか」

3EXP　富山県滑川市・読者の遊技場（3EXP／17位）

3EXP　名古屋市・のうきょうアッパー（9EXP／5位）

3EXP　埼玉県岩槻市・大山修史（6EXP／7位）

2EXP　神奈川県横浜市・ヘボス（15EXP／1位）

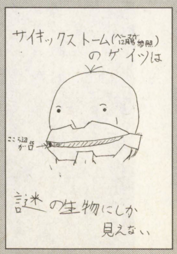
2EXP　大阪府堺市・サンチョ・ペドロ（2EXP／18位）

2EXP　神奈川県川崎市・伊庭廉（5EXP／13位）

2EXP　千葉県船橋市・たかちゃん（2EXP／18位）

2EXP　東京都江戸川区・BLUE METOR-R（4EXP／14位）

2EXP　神奈川県綾瀬市・アコピヤン（6EXP／7位）



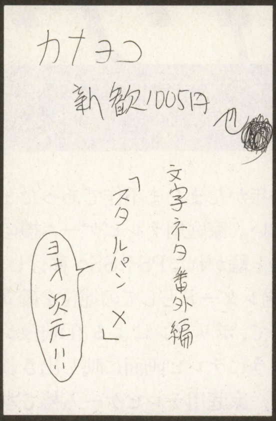
2EXP　長野県松本市・モルゲンステルン（2EXP／18位）

2EXP　神奈川県横浜市・ヘボス（15EXP／1位）

2EXP　千葉県佐倉市・加藤義啓（10EXP／3位）

2EXP　兵庫県三田市・レッドフード（2EXP／18位）

言葉(ロゴス)は神なりき



2EXP
神奈川県横浜市・新歓1005円（14.2EXP／2位）

保多手「キミたちのおもしろいギャグを，文字という手段を活用して挑むのがこのコーナーです。ていねいな文章だと，当然載りやすいよ！」（各2EXP）

♥今回の闘技場，タイトルがメルヘンチックで，こっ恥かしいですぅ。でもネタは，あいかわらずドロドロしてて，ひと安心ですぅ。
名古屋市・のうぎょうアッパー
（9EXP／5位）

♥ほたてりきやさん，こんにちは。かたひら……なんて読むんです？
岐阜市・俊太郎
（6EXP／7位）
片平「“しょうえい”です。ちなみに今までいきなり読めた人はひとりだけ」
保多手「ボクは，“ほたで”ッス」

♥つくづく思うんだけど「瀛」っていう字，写植屋さんが苦労してるんじゃない？　片平番長。
千葉県佐倉市・加藤義啓
（10EXP／3位）
片平「すいませんねえ。なんせA.A.ぷよ通のときは2,000円かかったらしいし」

♥結婚適齢期から三十路までの間でいかに良いゴールインができるかのシミュレーション・ゲームが……あ，あれ，涙出てきちゃった。
名古屋市・のうぎょうアッパー
（9EXP／5位）
薮良「私も25歳なんで，嫁さん公募中だよ。先着5名までね。」

♥愛読者カードの記事欄に♥で書きはじめると闘技場行きになるらしい。同様に「闘技場係」で出しても★で書きはじめるとOFコーナーに行ってしまうというもっぱらのウワサ。
千葉県佐倉市・加藤義啓
（10EXP／3位）

♥最近ゾズマとゴウキの区別が付きません。
神奈川県大和市・TNT爆弾
（2EXP／18位）
保多手「だいじょうぶです。みんなそう思ってますから」

♥『街』の続編決定！　その名も『まちまち』だあー。
大阪府堺市・イエローびー玉
（2EXP／18位）
片平「『ちまちま』？」

♥館林見晴。おまえもCDデビューするんかい。
東京都江戸川区・BLUE METOR-R
（4EXP／14位）
保多手「コナミいわく，CD出しただけで，デビューではないらしいです」

♥。ウョシヲジラ気蒸戦大ラクサ
あなたはどこまで読んで気づいたかな？
岐阜市・俊太郎
（6EXP／7位）

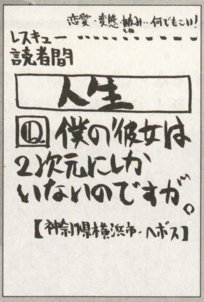
♥三国志のスケールからすれば『信長の野望』なんて小さい小さい。
鹿児島市・かみら120%
（10EXP／3位）
保多手「『GE・TENⅢ～全世界大戦異聞』にくらべれば中国なんて小さい小さい」
片平「『銀河英雄伝説』にくらべれば，地球なんて小さい小さい」

♥'98年の年賀状には「会いたい……」とだけ書かれたものが続出するらしい。
鹿児島県川内市・闘技場清掃員
（2EXP／18位）

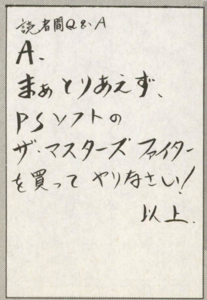
♥下のやつが調子ぶっこいてまぁ～す(笑)。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（8EXP／6位）

読者間Q&A

2EXP
神奈川県横浜市・ヘボス（15EXP／1位）



2EXP
名古屋市・のうぎょうアッパー（9EXP／5位）



今月のこまったちゃん（大ボク）

0.1EXP
神奈川県横浜市・新歓1005円（14.2EXP／2位）

薮良「電車は……?」

今月の表紙にパソコンは1台！ よって新歓がエナジー・ドレインをくらって，経験値の1割（小数点以下切り上げ）の喪失。なんと1位にヘボスが。

宛先 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「みらくる読者の闘技場」係まで

めざせデビュー！いっぱい載ったおともだち

	ペンネーム	得点
1	ヘボス	15EXP
2	新歓1005円	14.2EXP
3	かみら120%	10EXP
	加藤義啓	10EXP
5	のうぎょうアッパー	9EXP
6	みるきぃぷりん☆	8EXP
7	まちゃ，Dragon-Half	6EXP
	アコピャン，大山修史	6EXP
	正木　柾	6EXP

来月もハガキがくるのかドキドキだ！（同ネタ多数）

R. Sakuma's WILD*CARDS

佐久間亮介

おまえは機界四天王ピッツァ，いやソルダートJ！　ハンマー・コネクト！　GとJ，緑と赤！

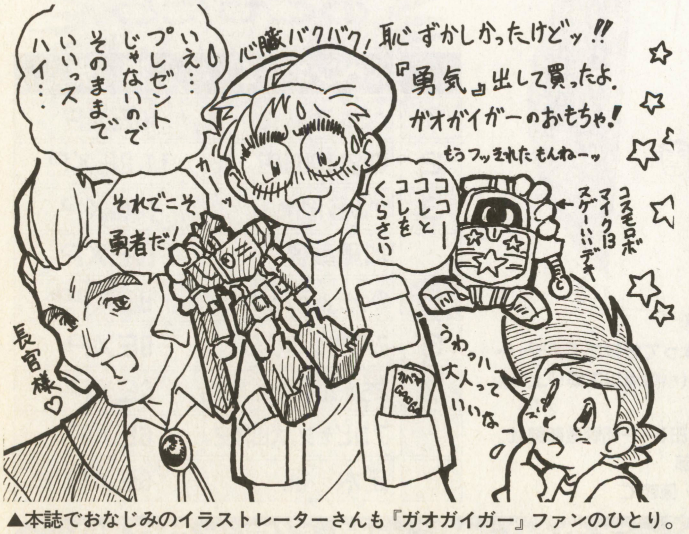
というわけで，僕を含む数名は，いまや毎週土曜日夕方5時のTV朝日系列にクギづけ。「僕も天海家の一員になる」とイラストレーターのTさんが言えば，小説家のBさんにいたっては「俺をソルダートJに改造してくれ」と叫びはじめる始末。「俺のミコトが〜！」と暴れても，このふたりの前ではかわいいもの。みんなすっかり壊れてしまい，3重連太陽系から帰ってこれなくなっているありさまだ。

何の話かわからない人のためにちょっとだけ補足しておくと，東京近郊では毎週土曜日の夕方5時から——関西地区では1日早い金曜日——「勇者王ガオガイガー」なるアニメが放映されている。で，僕をはじめとする数名はすっかり，このアニメの虜になってしまったのだ。綿密に計算されたうえで物語中に張り巡らされた伏線といい，毎週のテンションの高さといい，近年まれに見るデキばえ。たとえ主人公ロボの肩が新幹線であろうと，ヒザにドリルがついていようと，そんなことは全然気にならない。いや，むしろそれがカッコよく見えてしまうところが，この番組の偉大さ。興味がある人は，インターネットの検索エンジンで“GGG”とか“ガガガ”で関連ページを調べてみるといい。ファンのホームページが山のように見つかるはずだ。

弾丸Xは運命の片道切符なのか？　と『ガオガイガー』の余熱を引きずりつつ，今月の本題に——『ガオガイガー』が本題だったという話もあるのだが——入ろう。'97年に発売される本誌も，早いもので今月号が最後。『FFⅦ』の発売で幕を開けた年であったわけだが，この1年に発売されたゲームソフトをざっと見わたしてみると，これといって印象に残る作品がなかったように思える。たしかに一連のスクウェア作品はどれも一定以上のクオリティが保たれたものであったし，『ダービースタリオン』も発売された。が，それらはスーファミ全盛時からつづいてきたシリーズものの最新作か，もしくはその延長線上に存在するソフトであり，本当の意味での「新作」ではない。あれだけ大きな話題になった『パラッパラッパー』は昨年末の話であり，『I.Q』にしても今年の1月と，1年近くも前に発売されたゲームだ。『パラッパ』や『I.Q』のように，斬新な切り口を持ったソフトは不作であったと言わざるをえない。

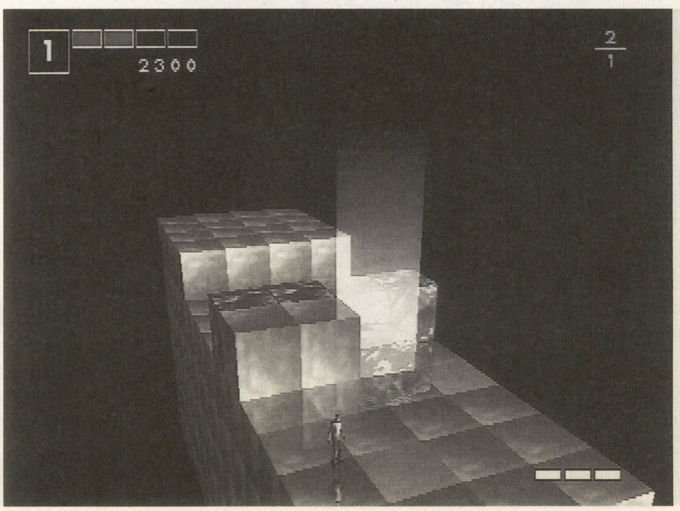
しかし今年がたまたま不作であったとは，僕は思わない。家庭用テレビゲーム機の主流が次世代機と騒がれたPSやSSへ移行し，さらにPSがスタンダードとしての地位を確立するにしたがって，ポリゴンによる3D映像があたりまえのようにテレビ画面に映し出されるようになった。家庭用テレビゲーム機で本格的なポリゴン表示が可能になったことで，従来機ではハードの制約という点で盛りこめなかった新しいアイデアを投入したゲームが数多く登場したのだが……。それがここにきてネタ切れになってきたのではないか。楽しむためだけならば，斬新なアイデアの有無はあまり重要ではない。要はおもしろければそれでいいのだ。しかし似たようなタイプのソフトが氾濫（はんらん）すれば，いつかは飽きる日がくるだろう。考えてもみてほしい。まだ見ぬ『FFⅧ』が，『〜Ⅶ』と同程度のクオリティの作品であったなら……。それに失望を覚えるユーザーもかならず出てくるはずだ。それに，一見しただけでは遊びかたがわからないようなソフトのほうが，楽しくプレイできるしね。

No.18勇気をくれるテレビ番組と'97年の簡単な総決算



▲本誌でおなじみのイラストレーターさんも『ガオガイガー』ファンのひとり。みんな，土曜日の夕方5時はリアルタイムで応援しよう！　ギラギラーンVV！

▼'97年のベストゲームを1本あげるとするならば，やはり『I.Q』ということになってしまう。比較の対象になるような目新しさを持った作品がほしかった



読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは。読ホン担当の山田真也です。

先月号のファイナルステージでも触れましたが，今月号で読ホンもついに10年目に突入しました。'89年1月号に，それまでの読者投稿コーナーから独立して以来，読ホンではつねに読者のみなさんの率直な意見・感想を掲載してきました。いままでこのコーナーを読み，また投稿してくださったすべてのみなさんに，現担当として深く感謝いたします。そして，これからも読ホンをどうぞよろしくお願いいたします。

また，今月からちょっとだけデザインを変えてみました(約5年ぶり!)。来月以降は，さらになにかが変わる……かも!?

今月のタイトル・イラストは，**宮城県仙台市・丹羽屋又蔵さん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，いってみましょう。

オリジナリティ 『FFタクティクス』にひとこと言いたい!

11月号の読者間レビューに，『ファイナルファンタジータクティクス』についての投稿がありましたが，ぼくはあのゲームに関しては，投稿者のサ吉さんとはちがってマイナス・イメージをぬぐえません。ゲームそのものにもいくつかありますが，もっとも引っかかるのは，おいしいところだけをさらっていくスクウェアのやりかたです。あれは『タクティクスオウガinファイナルファンタジー』であって，決して『FF』の進化形態のひとつではありえないのです。ずばり，『オウガ』が『FF』のコスプレをしているだけなのです。

『FF』というものは，そもそもにして世界観の弱い，シナリオ・ライター不在の「ごった煮の集大成」である，と勝手に思ってるんですが，それにしても『FFT』は節操がないと思われます。『FF』がやりたいことが，たまたま『オウガ』スタイルになったのではなく，人気のスタイルに便乗しているとしか，考えられないのです。

『オウガ』のスタッフが『オウガ』と同じスタイルのゲームを作っているのですから，クオリティが高いのは当然です。「すばらしいゲームなんだけど，なんだか納得できない」というのが，ぼくの正直な感想です(おそらく，『FF』よりも『オウガ』のほうが好きなのがいかんのだろう……)。

【神奈川県横須賀市・砂の山24歳】

■山田：これは投稿ではなく，私信に書かれていた文章なのですが，同様の意見もいくつか寄せられているので，勝手ながら代表して掲載させてもらいました。

「人気のあるふたつのゲームがひとつに融合したゲーム」というのは，『FFT』以前にも存在していました（パソコンの名作『ローグ』に『ドラクエ』のキャラクターをもちいた『トルネコの大冒険』など)。しかし，この『FFT』に関しては，「納得できない」という意見がとくに多かったように思います。今度発売される『チョコボの不思議なダンジョン』も含め，みなさんの意見を聞きたいところです。

読者間レビュー 『真・女神転生if…』(アトラス/スーファミ)

じつは，アトラスが直に販売するようになってからのDDS（『デジタル・デビル・ストーリー』の略）シリーズには，失望させられることが多々あり（とくに『真・女神転生II』の豊富なバグ)，「このメーカーがいままでのDDSシリーズを作ってたなんてウソだろ？」と疑心暗鬼におちいり，さらにその気持ちに拍車をかけたのが『女神異聞録～ペルソナ』の退屈きわまりないデキでした。アトラスに対する期待感・信頼感みたいなものが粉砕されてしまっていて，『真・女神転生if…』を買った動機といえば，せいぜい値段くらいのもの。しかし，この作品を最後まで遊んだいま，僕はその気持ちを恥じています。本作がこれまでのDDSシリーズの中でも3本の指に入る，おどろくほどの完成度だったからです。

具体的にどこがこれまでとちがうのか？

じつはさほど目立った変化はなく，強いて挙げれば「初代ファミコン版にもどった」ということくらいです。……そう，行動範囲は迷宮内オンリー，休憩地点や道具屋などがやたら変なところに置かれているうえ，トラップは血の涙が出るほど陰険，強敵との連戦による終わることのない緊張感などで形成された世界観。世のゲーマーの自虐心をとらえてはなさなかった『女神転生』『女神転生II』の雰囲気を，スーファミの技術でよみがえらせているのです。

これだけ書くと，マニア御用達(ごようたし)ゲームと思われそうですが，難易度のバランス取りが思いのほかうまく，ストレスをほとんど感じさせません（これには操作性の良さも大きく関わっています)。シナリオ中の煽情(せんじょう)・起伏ともあいまって，「むずかしいぞ」と感じつつも見事に最後まで遊ばせてくれます。懸念(けねん)していたバグもなく，4本の独立したシナリオで，それぞれ互いのストーリー中の穴や疑問点を補足するといった手法もおもしろいと思いました。

音楽は『真・女神転生』『真・女神転生II』のBGMを流用しているのですが，じつはこまかいリアレンジが施してあります。それが不思議と原曲に勝るダイナミズムを生み出していると感じるのは，僕の考えすぎでしょうか？

本作はやりがいだらけで，大変といえば大変ですが，そのぶん解き終えたあとの充実感も相当なものですし，理不尽なフラグ立てやハマリなどは一切ありません。昨今のインスタント食品的RPGにあきあきしているあなた，いかがでしょうか？

ただ，最大の欠点は時間がかかりすぎることです。ひとつのシナリオで40～80時間はざらにかかるので（話の引きが長すぎるからか？)，いそがしいかたにはあまりオススメしません（笑)。

【神奈川県横浜市・勝又弓雄21歳】

■山田：数あるRPGのなかでも異端児的な存在の「メガテン」シリーズ，その中でも異色作と言われているのが，この『if…』です。現在全国のローソンで実施されている，スーファミ用ソフト書き換えサービス「ニンテンドウパワー」でも，このソフトの入手が可能です。1,000円という低価格で購入できますよ。

来月は読ホン新年恒例，ナマ掲載スペシャルの予定。年末進行につき投稿はお早めに。

物事を語るには？（汎用性高し）

「その物事に触れていなければ語る資格は無い」「知らなければ語れないはずでは」
仰る通りです。しかし、ここでいう「触れる」とは？
何を以て「知る」と認められるのでしょうか？　ゲームを「知る」ためには？
「ゲームを実際にプレイする事でしょう」
常識、というよりは、そう返答することがセオリーになっているようです。
ですが、即座にこのフレーズにうなずいてしまった後で、「でも……」と一言付け加えたくなる方々も多いのではないでしょうか。私ならば、こうつぶやくと思います。
「ゲームに直接触れなくても知ることの出来る要素もあるのでは？」

そう、「グラフィック」です。「見掛け」と意訳すると適切でしょうか。

ゲームを構成するもの。それらの中で、「ストーリー」「ゲーム性」「バランス」などは、なるほど、腰を据えて「触れて」みなければ「知る」ことは難しいでしょう。「サウンド」もゲームミュージックの場合、単独で聴く時とゲーム中に聴く時では評価が異なる可能性があります。
しかし「グラフィック」は、ざっと「見た感じ」からでも、ゲーム本体とクリエイターの志向がどういったものなのかを推察できます。
そして恐らく「遊んでみてもいないのにモノを言う人々」は、「見た感じ」だけでも批評できる点を率直にコメントしているのでしょう。そしてその批評の先に、「プレイしない」という選択肢があっても致し方ない事だと思います。

「見た目で判断せずに、ぜひ遊んでみて下さい。絶対に面白いと思いますから」
……では、説得力が乏しいというより、正当性を主張するには足りないでしょう。
「見た目」もゲームの重要な要素である事を復唱するまでもありませんが、単に絵柄の好みの違いが拒否原因ではなく、ディスプレイに描き出された倫理観に疑問を抱いていらっしゃる方々も多いのではないかと考えられるからです。
もはや「生物の本能」では弁護しきれない暴力シーン、ワイセツ表現などを「見るのも辛い」と憂い、それらの描写を主とした「ゲーム」を平然と「遊ぶ」人々に向けて「信じられない」と眉をひそめる方々に対して、少なくとも私は「無理解だ」と逆批判する気にはなれません。

私個人がどういった表現を暴力的、ワイセツと定義しているかにつきましてはここでは述べません（強いて挙げると……ミニスカートをはいて、フグも真っ青のカカト落としを道端で放つ女性が友達にいたとしたら、「やめなさい」と忠告します）が、我々ゲームファンがお互いの常識だけに浸りきってしまうのはあまりに危険ではないでしょうか。

「悪いところがあっても、良いところでカバーすればいいじゃないか」
……その言葉は人間の「得手不得手」などに対する弁護であって、社会的道徳観念にまで使い回せる言い訳ではないはずです。
ゲームに求めて良いこと悪いことの採択は、「購買」「コイン投入」という形で自制を忘れずに意思表示し、制作サイドも求められたからといって無闇に「作らない」「売らない」という厳粛な姿勢を業界内外に広め、発展していってもらいたいと思います。

1997/11/13　6:18
完徹明けで、もうすぐ「ソウル・ハッカーズ」に洗脳される運命
Me−Ya　みぃやぁ　(23)

追伸：そのためのCESA倫ですものね。ソフ倫って、まだ活動してますか？

見た目

“見かけ”もゲームを構成する一部分

◀【東京都練馬区・Me-Yaみぃやぁ23歳】……山田：マスコミのゲーム批判に対し，「ゲームのことを知りもしないのに，勝手に批判するな」という意見が大半を占めていましたが，これはまたべつの視点からの意見です

「自由の国」アメリカで聞いた話

友人が現在アメリカで暮らしているので、１週間程遊びに行ってきました。そこでいろいろな話を聞いたのですが、一応は知ってはいたものの、公共の場における表現に対する規制の厳しさは、私の想像以上だったのです。

例えばゲームの場合は細かく年令制限が設けられており、子供もそれに従ってゲームを購入するそうです。そして格闘ゲームなどの（おそらく）暴力的と受け取られるようなものは、まず親が子供に遊ばせたがらないというのです。アダルト関連はいうまでまなく、日本では全年齢対象とされているジャンルですら、年齢制限が設けられていたのです。

他にも日本の特撮番組がアメリカで人気を博したものの、男４人と女１人では「性差別」に該当するとされ、男３人と女２人に変更されたのは日本の番組で紹介されたことがあります。更に現在では「清く、正しく、美しく」というヒーロー・ヒロインすら「理想を押しつける」ということで、顔も性格も悪い子供が主人公の番組が製作されているそうです（反面教師の意味もあるらしいが、全米で大人気という・・・いいのか？）。

短い滞在であったものの、実感したのは「自由というより自律・自制の国といえるアメリカ、むしろ無秩序ともいえる日本」ということです。日本では特に気に留めていないものが、他の国で規制の対象に値するというのは、いろいろな意味で自分の価値観を見直すきっかけになりました。少なくとも成人向けの商品が子供の目にも入る場所に置かれている日本を考えると、配慮が欠けていることをあらためて実感します。

最後に友人からのあやしい話を。あやしい所で女性のストリップショーが行なわれるのであれば男性のストリップも行なわなければならないそうです。「男女平等」であるなら「男も女と同じことをしなければならない」らしいのですが、あまり見たいとは思わないけどね（苦笑）。

良い機会を与えてくれた友人に感謝　　by　C・I（29）

自由

アメリカに見る“自由”とその“責任”

▲【愛知県半田市・C・I29歳】……山田：日本でもゲームに対する倫理規制がもうけられてはいるのですが，アメリカほどきびしくありません。自主性にまかされている……と言えるのかもしれませんが

体験盤がつまらないのは誰のせい？

これもCDロムの利点の一つなのでしょう。ゲームの体験盤というものに触れる機会が多くなりました。ゲーム雑誌に付いているもの、無料配布しているもの、会員に対して送付するものなどなど。私も雑誌の付録を中心によくプレイしています。

ただ、体験盤に対して不満がたまってきたのも事実です。なぜなら、体験盤でやったゲームは、たいていがつまらないからなのです。

では、なぜつまらないのか。一つには、体験盤の側に原因があります。まず、明らかに未完成な状態であることがあります。そのゲームに不可欠な機能が欠けているような場合がその例。開発中だと言うのなら、そのような未完成なものを世の中に出すことに果たして意味があるのだろうか疑問です。また、時間制限など制限が厳しすぎて、とてもゲームとして楽しめないというようなものもあります。雑誌の説明書きが少なすぎることもあります。いずれにせよ、ここに挙げた欠点を持っている体験盤は、それが製品盤だとしたら致命的な欠点ばかりです。面白くないのはもちろん、とても体験盤として役に立っているとは言えません。ただ体験盤を出すのではなく、そのゲームの魅力を知ってもらうために役に立つから体験盤を出す、というようにしてもらいたいものです。

しかし、体験盤がつまらない原因をこれだけに帰してしまってのいいのか、というと、そうではないような気がします。

体験盤がつまらないもう一つの原因は、私自身です。つまり批評しようとしている自分がいるということです。そのゲームが面白いかどうかを見つけようとしているだけで、ゲームを楽しもうとしていないのです。これだと面白さを見つけることもできなくなってしまいます。

そういえば、安く買ったものであっても、買ったゲームは一生懸命プレイしたものです。レースゲームでは最初は壁にガンガンあたって完走さえできませんでした。少し複雑なＳＬＧではシステムを理解するのに１週間かかったということもありました。いずれも今では自分の中では名作という位置づけになっています。それが体験盤だと「まともに走れない」「システムがわけわからん」という段階でつまらないと思ってしまうのです。

何やら体験盤を否定するようなことばかり書いてしまいましたが、体験盤が増えたことは歓迎しています。何といっても、これまでゲームというものの懸案になっていた「買ってみるまで面白いかどうか分からない」という問題を解決できる可能性を秘めたものなのです。ただ、そのゲームの魅力を知る上で意味がある体験盤が多く出ることを願って、また体験盤をプレイする上での自分に対しての警告も込めて、この拙文を書いてみたのです。

体験版

タダほどつまらないものはない!?

◀【埼玉県春日部市・若松朋久21歳】……大出：雑誌に付属する体験版のゲームは，発売前1～2か月のものが大半。逆算すると，ゲーム発売の約3か月前に制作されることになる。まだ内容が完全に固まっていない状況で体験版を作る可能性があることを考慮しておこう

シンプルの中に隠された奥深さＶｓ豊富なるバラエティー

最近のアーケードゲームについて思うこと．．．．

私がアーケードゲームをするようになってだいぶ長くなる。多くの時代を振り返り、最近までアーケードゲームをしてきて想うことがあり筆をとった。それは、具体的に言えば昔に比べて明らかに、ゲームとしての哲学、本質的なものが失われつつあるのではないかと．．．．

このような表現は言葉足らずで、多くの方からご批判を受けるかもしれない。この点は私の表現力の未熟さとご理解いただき、同時にお詫びする。

それでは、具体的な例を交えて私の意見を述べたい。まず、シューティングゲームについて言えば、現在のゲームはとにかく画面や動作ばかりが派手である。とにかく巨大な敵が出てきて、バラバラ弾を派手に出す。そして、一見、難しそうだが、自機も派手にパワーアップするので弾を打ち続ければ１面はクリアできる。しかし、長続きはせず、すぐ１コインなくなってしまう。格闘ゲームは特にその傾向が強く、初心者はギャンブルのごとくお金を消費してしまう。そして、ゲーセンの中で格闘ゲーム占有率が多いことも気になる。

昔のゲームは長く同一のゲームがゲーセンには置かれていたが、今は半年もすればすぐなくなる物が多いように感じる。技を極めようとか、そのゲームについて自分の物にできぬまま中途半端な状態でゲーム筐体がゲーセンから消えてしまう。昔は長期間ゲームが置いてあり、一つのゲームをみんなで研究しながら情報を交換し、技を極めることができた。数々の名技もあった。例えば、ディグダグの、陰険打ち、風船抜き、北斗神拳など多くがある。スカイキッド、ロードファイターなど、多くの裏技があった。このように、非常にシンプルな構成でありながら、奥底知れぬ個性を持っていたのが８０年代のゲームであろう。

昔はゲームの本数も非常に少なく、新作が入ると新たな気持ちで、そのゲームの研究に取り掛かれた。しかし、今は前述したように、入れ替わり、流行り廃りが早いように感じる。私自身、現在のゲーム環境を否定するわけではない。今一度、昔懐かしいゲーム、とりわけ、７０～８０年代を駆け抜けた名作、ゲーム環境を振り返ってみる必要があるのではないだろうか？

宮城県 多賀城市 Pengin（22） 1997／10／20

環境

アーケード・ゲームをとりまく過去・現在

▲【宮城県多賀城市・Pengin22歳】……山田：'90年代には'90年代なりの，昔とはちがったゲーム環境が形成されていますが，攻略の情報交換など本質的な部分は，いまも昔も変わってないと思いますよ

意見

アンケートハガキを出そう／

▼【東京都田無市・ファム？歳】……山田：ゲームの開発者側からの意見です。アンケートハガキは制作者に直接意見や不満を言うことができる，非常に有効な手段なので，どんどん活用しましょう。大出：元読ホン読者という開発者も結構いらっしゃるようで……。制作者側からの意見もお待ちしてますよ

「アンケートはがきについての一考察」

さて、みなさん、ゲームを買ってパッケージを開け、中に入っている説明書と一緒に必ず入っているアンケートはがき、これを書いたことのある方は何人ぐらいいらっしゃるでしょうか？おそらくあまり多くないと思います。

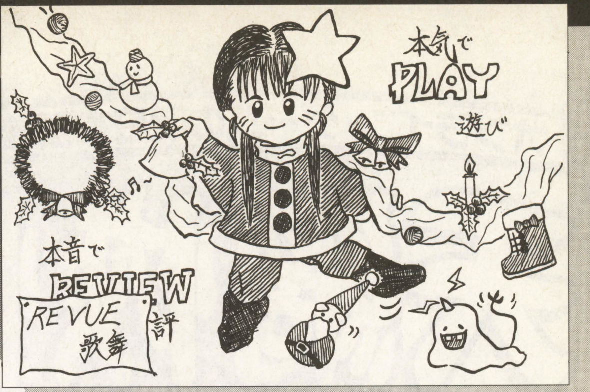
ゲームを作っている開発の人間がユーザーに直接意見を言える場所、それがこのアンケートはがきです。我々開発の人間は、みなさんが考えている以上にこのはがきを真剣に読ませていただいています。と、いいますのは、たとえ何十万本売れたとしても、またどれだけ有名になったとしても、今ひとつピンとこないからです。売り上げ、または知名度というものも大切ですが、直接生の言葉が聞きたい！！こちらの方を強く感じています。

アンケートはがきの書き方にもみなさん一人ひとりの個性がでていて、たとえば一言「バカヤロー！金返せ！」などというのもあり、はがきに収まらないほどびっしり書いてくれる方あり。びっしり書いていただいたものも、きちんと目を通させていただいております。どんな形であれ直接意見を聞けるというのはありがたいものです。

アンケートのはがきを書いていただくに当たりまして、「どこが良かったか」または「どこが悪かったか」「どうすればもっと良くなるか」を書いていただくと非常に参考になります。本来、これはこちらで考えるべき事ですが、やはりたくさんの方の意見を聞きたいです。要望の多かったところなどは後のゲームにつながりますので。

実際には、アンケートはがきに切手を貼らなくても届くようにすれば、より多くの方から感想が聞けるのですが．．．（それによって定価が１００円近く上がる、という問題が生まれる）とにかく、是非ともみなさんのホンネをお聞かせください。お願いします。

Ｐ．Ｓ　　アンケートを書いていただいた方へプレゼントされるテレカなどは、はがきの内容とは無関係で抽選されますので、好きなことを書いてくださって結構です（笑）



▶鹿児島市・かみら

ゲームは誰のために？

今回は、「ゲームを何故するのか？」という命題に対し、ちょっと考える方向を変え、「ゲームは誰のためにあるのか？」ということについての自分の考えを書きたいと思います。

ゲームを消費する人口の大半はいわゆる「子供」です。大半のゲームも「子供」向けに作られているはずです。しかし、最近はその「子供」の枠が「中高校生中心」に変わってきて、ゲームの内容もそれにあわせて複雑なものが増えてきました。果たして、この傾向は正しいのでしょうか？

よく「ゲームは子供だけのものではない」という意見があります。それは自分も正しいと思います。しかし、最近のゲームは対象年齢が高くなりすぎ、子供（特に小学生）に対して難しかったり、わかりにくかったりするゲームが多くなってしまったのではないのでしょうか？

ファミコン世代の自分が小学生の頃、ゲームの他にミニ四駆などいろいろなホビーがありました。しかし、一番進化を遂げたのはやはりゲームでしょう。ちょうど自分たちはその波に乗れたことになりますが、今の小学生は果たしてどうでしょう？格闘ゲームでは戦い方を知らないのか、対戦でハメ技を平気で使うし、ＲＰＧをすれば攻略本を数冊買ってやっとクリアします。ゲームを十分に消化しきれていないようです。

そんな中で、「ポケットモンスター」は小学生を中心にヒットしました。ＧＢ用ソフトながら、一人でプレイするだけでなく、友達との対戦やデータの交換も定着し、その勢いは今も衰えません。このゲームはシステムもさほど複雑でなく、難易度もあまり高くなかったので小学生でも十分楽しめ、末永く遊ばれているのでしょう。

最近のゲーム業界の進化はめまぐるしいです。次々と新しいソフトが出て、システムは複雑になり、難易度は高くなる一方です。そのため、子供たちは対応しきれていません。極端ですが、このままでは、ゲームは「大人がするもの」になってしまうかもしれません。それが悪いことかどうかは断言できませんが、決してよい傾向でないことは確かです。もう少し「ポケモン」などのようにやりやすい（難易度や、ストーリーなどにこだわらない）ゲームが増えてくればよいのですが、そういうゲームを作る事も、また難しいのでしょうか？

子供である自分が大人になったとき、果たしてゲームは誰がするものになっているでしょうか？

1997/11/10 Mon.
新谷剛史（17）

福島県いわき市
E-Mail:t_nitani@ma2.justnet.ne.jp
URL htt://www2.justnet.ne.jp/~t_nitani/

年齢層

ゲームは誰のためのものなのか？

▲【福島県いわき市・新谷剛史17歳】……大出：最近のゲーム業界を分析するとき，「低年齢層のゲーム離れが加速してきたため，ターゲットとする年齢層が上がってきている」とするシンクタンクが多いらしい。低年齢層が離れたからゲームが高年齢層向けになったのか，高年齢層向けのゲームが増えたから低年齢層が離れたのか……。はたして？

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

オンライン・ゲームの明日を伝える

天網恢恢ねっとわ〜く

テン　モウ　カイ　カイ

最近，LANやインターネットに接続できたり，オンライン専用で遊ぶゲームがどんどん増えている。ネットワークを介した対人プレイ・ゲームも含めてガンガン紹介していこう。

▶ 通信対戦サービス「ドワンゴ」のサービスが再開されるぞ

昨年にソフトウェアジャパンが倒産してしまい，日本でのサービスを停止していた「ドワンゴ」が，株式会社ドワンゴの設立により，再開されることになった。

この「ドワンゴ（DWANGO）」というのは「Dial-Up Wide Area Network Game Operation」の略称で，もともとは米国で設立された対戦ゲーム専用のパソコン通信ネットなのだ。遠くの誰かと，アクション・ゲームやSLGで対戦できるというのは魅力だが，他社サービスとどうちがうのか？それは，モデムやTAでドワンゴ・サーバーに直接接続するため，インターネット接続のサービスとくらべて，はるかに高速性を期待できるということだ。心配な専用通信ソフトとドワンゴ・サーバーへの接続料金が無料だということも魅力。ユーザーが払うのは電話料金のみなのである。

サービスは，メンテナンス時をのぞいて，24時間年中無休。今年の12月1日にすでに開始されているはずである。

◆ドワンゴで対戦できるサービスの予定

Windows95（8本）	
タイトル名	発売元
マイクロソフト エイジ・オブ・エンパイア	マイクロソフト
MS-CART	マイクロソフト
JEDI KNIGHT：DARK FORCEⅡ	マイクロマウス
X-WING VS TIE FIGHTER	マイクロマウス
バーチャファイター2	セガ
デイトナUSAエボリューション	セガ
ファイナル・ドゥーム	ゲームバンク
モト・レーサー	エレクトロニック・アーツ・ビクター

DOS／V（6本）	
タイトル名	発売元
BLOOD v1.11	P&Aシェアウェア
CHASM v1.02	P&Aシェアウェア
DUKE NUKEM 3D v1.3D／1.5	P&Aシェアウェア
SHADOW WARRIOR v1.2	P&Aシェアウェア
ドゥームⅡ v1.9	イマジニア
ウォークラフトⅡ v1.2／1.3／1.5	ソース

ホームページでも情報公開中
URL：http://www.dwango.co.jp/

DWANGO™

▶『セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ』クリスマス限定特別コース

レーシングゲーム『セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ』（セガサターン版：発売中，Win95版：98年2月発売予定）で，世界最速を競う大会が開催される。

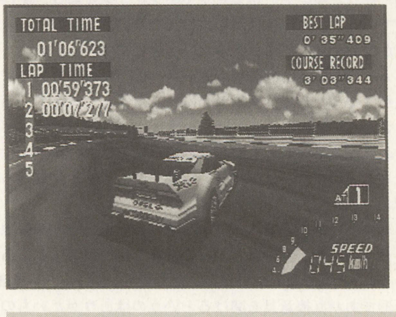
セガでは，ホームページを利用して，全世界のプレイヤーを対象にタイム・アタックのランキングを掲載している。それがグローバルランキングだ。サターンモデムがあれば，自分のタイムを申請することができ，世界のライバルのタイムを見ることもできるのだ。

だがそれだけではない。『ツーリングカー』にはじつは期間限定で出現するコースが隠されている。そのタイムを競う「グローバルネットイベント1st」が近く開催される予定だ。

告知は1週間ぐらい前からゲーム画面に表示されるはずだが，ここでもったいぶっても仕方ないので明らかにすると，最初の大会は12月25日の正午からの24時間である。このあいだにプレイヤーはベストタイムをはじきださなければならない。結果画面で表示されたパスワードを電子メールでセガに送ると，すぐにホームページ上のランキングに掲載されるので，24時間世界中でアツいスコア争いが展開されるわけだ。事前に練習できないというあたり，実力が要求されるぞ。もちろん参加者には豪華な賞品も用意されている。

基本的にサターンモデムでインターネット接続できる環境が必要になる。通信環境のない読者は，これを機会にひとセットそろえてみることをオススメするが，ただし，サターンモデムがなくてもパソコンの通信環境があれば，そちらからタイムやパスワードを送るという手もアリだ。

1stというからにはつぎの機会も用意されていて，最初の大会後に発売されるWin95版も，次回からは参加できる予定ではある。



◀世界的に認知されているゲームだけに可能なイベントなんだね

グローバルイベント開催日

第1回　97年12月25日正午開始
第2回　98年 2月×日予定
第3回　98年某日予定

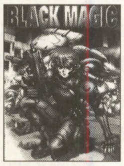
●詳細はホームページを
http://www.sega.co.jp/stc/

?!ベーマガ おたのしみプレゼント 1

1 『セガサターン・ビデオマガジン』12月発売タイトル号

注目タイトルが多い，今月発売ソフトのチェックはこれさえあれば完璧！
提供：セガ・エンタープライゼス／2名様

2 Windows95用『ブラック・マジック』ソフト



士郎正宗原作の「ブラック・マジック」を題材にしたシミュレーション・ゲーム。
提供：ウィズ／3名様

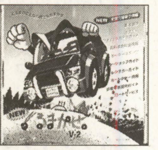
3 Windows95用『ハイブリッドエンジェル』ソフト

先月のBMでも紹介した，格闘シミュレーション。最強の3姉妹を育て上げよう。
提供：システムソフト／1名様

4 Windows95用『あにまるQ』ソフト

NHK教育テレビ「なんでもQ」をもとに，動物の話題を取り上げた教育ソフト。
提供：NHKソフトウェア／5名様

5 ハイブリッド版『くるまかせV-2』ソフト



車に関する話題満載の情報ソフト。教習所ガイドから車選び，お祭り情報まで網羅。
提供：ウイネット／2名様

6 ハイブリッド版『金高慎一郎姓名学事典クラシック』ソフト

姓名から人間を推測する姓名判断を，本格的に手軽に楽しめる画期的なソフト。
提供：ロディック／2名様

7 『寿 KOTOBUKI』オリジナル・サウンド・トラック

メディアリングが発足した美少女ゲーム・サウンドシリーズ第1弾から…。
提供：メディアリング(ハニーホルモン)／1名様

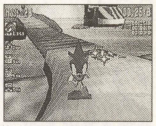
8 『放課後恋愛クラブ～恋のエチュード』オリジナル・サウンド・トラック

今月25日にサターン版の発売も予定されているパソコン・ソフトのサウンドトラック。
提供：メディアリング（ハニーホルモン）／1名様

9 『クイーン・オブ・ダークサイド～魔の家』オリジナル・サウンド・トラック

同名パソコンソフトのフル・アレンジ。ボーナストラックには『憂樓』から2曲。
提供：メディアリング（ハニーホルモン）／1名様

10 セガサターン用『ソニックR』テレカ



ソニックの最新作の発売を記念した特製オリジナル・テレホンカード
提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

11 セガサターン用『シャイニングフォースIII シナリオ1～王都の巨神』テレカ

ファン待望のシャイニングシリーズ最新作。発売記念のテレホンカード。
提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

12 セガサターン用『グランディア』テレカ

ゲームアーツ入魂の1本『グランディア』の発売を記念したテレホンカード。
提供：ゲームアーツ／5名様

13 セガサターン用『プリンセスクラウン』テレカ

魅力的なキャラクターで冒険できる新たな「プリクラ」の発売記念テレホンカード。
提供：アトラス／5名様

14 セガサターン版『ティンクルスタースプライツ』テレカ

サターン版で新キャラも追加され，ますます燃える対戦シューティングのテレカ。
提供：ADK／3名様

15 『ハニーホルモン レーベル』テレカ

メディアリングが新たに発足した『ハニーホルモン レーベル』のテレホンカード。
提供：メディアリング(ハニーホルモン)／5名様

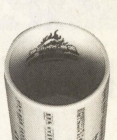
16 『自動車ガイドブック CD-ROM』テレカ

モーターショウでも好評だった自動車データベースソフトのオリジナルテレカ。
提供：自動車工業振興会／5名様

17 『ストリートファイターIII セカンドインパクト』下敷き

ユン＆ヤンがかっこいいストIIIの下敷き。裏面は『ジャスティス学園』だ。
提供：カプコン／12名様

18 プレイステーション用『オールスター麻雀～華麗なる勝負師からの挑戦』役満湯呑み



これでお茶でも飲みながら勝負をすれば勝てるようになるかも？一番を目指せ！
提供：ポニーキャニオン／5名様

19 『くまちゃん』特製ハンドタオル&絵葉書セット

ロディックのホームページのマスコット，くまちゃんのイラストがかわいい。
提供:ロディック／5名様

20 Windows95用『あにまるQ』てぬぐい

『あにまるQ』から，かわいいキャラクターが集合。お手拭き用にどうぞ。
提供：NHKソフトウェア／10名様

21 セガサターン版『ティンクルスタースプライツ』ポスター

新キャラクター＆おまけをひっさげて登場のサターン版販促用ポスター。
提供：ADK／5名様

'97年11月号ベーマガ おたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターン・ビデオマガジン』は愛媛県東宇和郡・**毛利祐允さん**他1名【2】『ぱらPARAパラダイス』ソフト＆マウスパッドは北海道函館市・**青木嘉郎さん**他2名【3】『バーチャファイター3 Win-PCコレクション』ソフトは広島県賀茂郡・**石井勇太さん**他2名【4】『反射でスパーク！』体験版は千葉県流山市・**柴田智明さん**他1名【5】『モーターレイド』Tシャツは兵庫県宝塚市・**坂下順一さん**他4名【6】『GAIA odysseyシリーズ』マウスパッドは長野県飯田市・**椎名　敬さん**他7名【7】『パチンコmini』ソフトは静岡県三島市・**神山良彦さん**他5名【8】『タクティクスオウガ』ポスターは香川県丸亀市・**大塚　順さん**他5名【9】『反射でスパーク！』消しゴムは三重県四日市市・**友松拓也さん**他9名【10】『街』テレホンカードは愛知県西春日井郡・**加藤寛之さん**他4名

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。
締め切り：1998年1月7日必着
発表：3月号（1998年2月7日発売）

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

ストライカーズ 1945 II（彩京）

P-38ライトニング	F-5Uフライングパンケーキ
1,799,300(2周目4面)	2,056,100(2周目6面)
Trfx-MSAなんなの？このキャラ	KMC-T.K
プレイランドエフワン(宮城)	ゲームセンターコパIII(神奈川)
フォッケウルフTa152	キ84疾風
1,971,100(2周目6面)	2,949,900
VMT-ABU	超激安
ゲームクラブ(神奈川)	プレイランドエフワン(宮城)
震電J7W	DH98モスキート
1,987,200(2周目6面)	1,870,900(2周目6面)
AXIOM-H.Y奈	M.T
アミューズメントスペースフジ(大阪)	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)

『ストライカーズ1945 II』"疾風"でクリア達成

今月の注目ゲームは，彩京の人気シューティング『ストライカーズ1945』の続編『ストライカーズ1945 II』だ。前作をプレイしていたプレイヤーにはたまらない内容のはず。申請数もまずまずだったため，機体別で集計を開始。今回も難易度が非常に高く，初回集計でクリアできた機体は「キ84疾風」のみ。また「p-38ライトニング」に至っては，自機のスピードが最も遅いためか，2周目4面までしかいけなかった（それでも初回にしてはすごい）。とりあえず2周目は無理をせずにボンバー・パターンを作り，先へ進みたいところだ。

『テトリスプラス２』の「エンドレスモード」では，全国３店で早くもカウンター・ストップとなった。

先月は，関西勢の圧勝に終わった『Gダライアス』は，東京勢が３ゾーンでトップをとり健闘を見せた。各ゾーンとも，点数の派手な伸びはなくなってきたが，ジワジワと究極のスコアに近づいている感じだ。ちなみに，今月から集計開始の『Ver2』は，すべてのゾーンをまとめて集計した（おそらく「oゾーン」が一番スコアが高くなるはず）。

『ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック』『ヴァンパイアハンター２』『バーチャファイター３tb』もキャラ別集計の予定はない。ハイスコアを目指すには，それぞれ，キャラクター選択を研究してもらいたい。

先月，GAME'SMILK（京都）のTEN氏が『フェリオス（ハード）』でスコア更新したのには驚かされたが，今月はなんとイージーまでも更新してしまった。また，同じナムコの『ナックルヘッズ』がモンキーハウス本館（福岡）で４キャラも更新され，今月は"オールド・ナムコゲーム月間"といったところか。

（押田隆太，宮崎良太）

97年12月号の訂正とお詫び（先月号のトップ）

ヴァンパイアセイヴァー2	2,458,500	ゲーセン伯爵氏	ゲームコーナーフジ(東京)

■Gダライアス（タイトー）

ゾーン	スコア	スコアラー	店　名
λ	30,349,170	へボ愚民	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
μ	34,143,380	ZKB-NUR	トライアミューズメントタワー(東京)
ν	37,203,990	暴城(全面プロ)イエーイピース!	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ξ	33,005,460	L2A-大名神	GAME's WiLL(京都)
ο	51,917,420	T³-WIZ	TAITO INN町田(東京)

■ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
バレッタ	1,750,700	☆CAT'-(右)(テ)(ン)(ク)	アイリン夢空間(岐阜)
ジェダ	1,468,100	☆CAT'S-とき坊	アイリン夢空間(岐阜)
モリガン	2,551,500	まいちんぐマチコジャステスメンFC	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
アナカリス	1,171,200	G・CRUSH-EFA(殿)(王)	アイリン夢空間(岐阜)
ビクトル	1,341,400	G・CRUSH-CYA	アイリン夢空間(岐阜)
ビシャモン	1,426,700	G・CRUSH-CYA	アイリン夢空間(岐阜)
フェリシア	2,814,400	G・CRUSH-いしくん	アイリン夢空間(岐阜)
レイレイ	1,996,200	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
ガロン	1,620,100	花山 薫	GAME's DRAGON(京都)
ザベル	1,675,000	CAT'S-咲良絵美	アイリン夢空間(岐阜)
サスカッチ	1,389,900	G・CRUSH-ROK	アイリン夢空間(岐阜)

■テトリスプラス２（ジャレコ）

モード	スコア	スコアラー	店　名
エンドレス	99,999,999	DCC-AGAS-KAC(P) ribbon ☆CAT'S-タージン	全国3店にて達成
パズル	1,888,500	F.K-モリソヴァ(よ)	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

■ストリートファイターIII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ネクロ	4,889,000	CYR-ASM(竜)	TAITO INN町田(東京)
ショーン	5,380,400	ぼーず	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)

■スーパーストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
エドモンド本田	2,049,500	GSM-つる	ゲームコーナーフジ(東京)
ブランカ	2,019,900	Mr.よねもと君(氏)	ゲームコーナーフジ(東京)
ガイル	2,225,300	MRC(仮)	ゲームコーナーフジ(東京)

■ナックルヘッズ（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
タケシ・フジオカ	1,667,400	現機械はいご(ぼ) SURER	モンキーハウス本館(福岡)
クローディア・シルバ	1,558,200	おーい現機械はいご(ぼ)DNA配合	モンキーハウス本館(福岡)
クリスティン・ミャオ	1,270,100	G.M.C.機械T.H (ぼ)炭酸飲料	モンキーハウス本館(福岡)
グレゴリー・ダレル	1,571,800	G.M.C機械T.H (ぼ)クロレラ	モンキーハウス本館(福岡)

■フェリオス（ナムコ）

モード	スコア	スコアラー	店　名
イージー	853,880	天理剣聖TEN	GAME's MILK(京都)
ハード	1,223,510	天理剣聖TEN	GAME's MILK(京都)

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
GダライアスVer2(タイトー)	54,269,490	ABC→改名SAKI	GAME INN SAN蕨店(埼玉)
ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアント アタック(カプコン)	5,285,800	星野真理の笑顔に超メロメロッス(局)(長)	サブカルチュア(福岡)
ヴァンパイアハンター２(カプコン)	2,214,800	するもんないし仕方なく	GAME's DRAGON(京都)
バーチャファイター3tb(セガ)	1'37"14	LKR	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
ギャロップレーサー２(テクモ)	6'39"8	(X)ミツダアシキリオー	オレンジペコ(愛知)
きらめきスターロード イントロ倶楽部(タイトー)	49,200	悶悟涙は不滅です	ギャレッソ津田沼＆新宿店(千葉)
モンスタースライダー(ビスコ)	8,879,520	SAL	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
カプコンスポーツクラブ(カプコン)	1,913,100	ヅガ夫	GAME's WiLL(京都)
ザ・ロストワールド〜ジュラシックパーク(セガ)	1,077,197	咆哮野郎-鬼愛まJU	チャレンジャー関大前店(大阪)
マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター(カプコン)	5,241,300	ARI(よ)	GAME's WiLL(京都)
バーチャストライカー２(セガ)	24	井澄 龍造	ゲームプラザニューヨーク大船店(神奈川)
ソルディバイド〈ヴォーグ〉(彩京)	5,181,300	兄貴	アミューズメントパラダイス(長野)
ネオボンバーマン(SNK／ハドソン)	666,700	WZH	GAME's WiLL(京都)
バトルサーキット〈イエロービースト〉(カプコン)	53,965,900	☆CAT'S-マサル	アイリン夢空間(岐阜)
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド(セガ)	115,740	池袋ガンシューター与作	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
マネーアイドルエクスチェンジャー〈VS CPU〉(SNK／フェイス)	9,999,999	SAL	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
ぷよぷよSUN(セガ／コンパイル)	1,516,538	獨協埼高校２年ぷよマスター石井雄太	ゲームプラザコトブキ(埼玉)
バトルガレッガ(エイティング／ライジング)	17,983,620	☆CAT'S-ヘキル	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
ねらってチュー(セタ)	1,062,720	ZAC-Ristar	Newパンアップ(千葉)
ナムコクラシックコレクションVOL.1〈ゼビウス／アレンジ〉(ナムコ)	6,529,970	ALT-AKI	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
ストリートファイターII〈ガイル〉(カプコン)	2,346,200	結城	タイトーイン002スタジアム(大阪)

ゲームプラザヴィクトリア　北海道

札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GダライアスVerII (οゾーン)	44,649,020	VHA-リキさま！！	ALL 残×1
バトルガレッガ	16,130,740	やー吉村ぱ	ALLボーンナム 5面1116万
バトルガレッガ	13,971,720	やっぱ松嶋菜々子	ALLチッタ たくさん落ち
ぷよぷよSUN (やさしい)	445,292	DKC「やはりぷよが一番おもしろい」	ALL 14連鎖
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,301,400	H.KODA	ALL 黒サクラあり
ロジックプロ2	120,255	TER	ALL・J＝17 LQ270
上海　万里の長城 (グレートウォール)	566,910	TER	ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	599,100	バララサンシャイン広末～！	ALL　アテナ、ユリ、庵
ザ・キングオブファイターズ'97	599,500	バララサンシャイン広末～！	ALL　アテナ、舞、アンディ
ザ・キングオブファイターズ'97	534,000	片岡　修	ALL　アテナ、クリス、マリー

プレイシティキャロット室蘭店　北海道

室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス (οゾーン)	26,841,730	㊍組	ALL
ロジックプロ2	120,935	N.K	ALL

レタス702　北海道

札幌市北区北7条西2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウインターヒート (スピードスキー)	11"524	KST-JA平-X ORG	リーホワン使用
ストライカーズ1945II (疾風)	1,641,000	全米震撼のティンコせやっ！㊥	2-3㊟
ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	1,320,200	うさぎちゃんかわいい一♡ぱ㊥	2-1㊟ 初クリア
ストライカーズ1945II (ホッケ)	1,303,400	くにゃ　か○のり㊥ (本物)	2-1㊟
ストライカーズ1945II (ライトニング)	1,408,300	車田やられ（ザシャアアッ）㊥	2-1㊟
マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,365,400	H.KODA	ALL リュウ＆チュンリー
Gダライアス (λゾーン)	29,800,080	T³-TBC㊥ グレコローマン	ALL㊟ くそおちだピヨ～
Gダライアス (μゾーン)	28,411,140	栗田ぽんにゃく	ALL㊟
Gダライアス (νゾーン)	36,585,190	T³-子供が3人おりますねん㊥	ALL㊟
バトルサーキット (エイリアングリーン)	27,849,400	翼工房	ALL㊐

ZEST　北海道

札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポケットファイター (レイレイ)	2,348,400	XXX	ALL
ポケットファイター (モリガン)	2,075,500	XXX	ALL
ポケットファイター (タバサ)	2,026,700	BCC-"漢"-YAS（偽）	ALL
ポケットファイター (リュウ)	1,847,100	BCC-"漢"-YAS（偽）	ALL
ポケットファイター (豪鬼)	1,846,500	ONY	ALL
ポケットファイター (春麗)	1,726,700	BCC-"漢"-YAS	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (エレナ)	3,195,000	SUPER-X	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ショーン)	3,176,400	SNK	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ユン)	3,153,100	SUPER-X	ALL
バーチャファイター3td (パイ)	2'13"48	ZST	ALL

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道

旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト	2,003,900	さすらいの糖胡芦	ALL　リュウ
鉄拳3	1'14"21	ZZZ	ALL　オーガ＝㊀56秒
鉄拳3	1'16"15	タイム小学生	ALL シャオユウ
鉄拳3	1'34"20	SHADOW 1本負け	ALL，ジュリア ㊀1 04秒
バトルガレッガ	12,424,520	デブ、がんばれよ。	ALL　4号機 Ⓑ連付
ヴァンパイアセイヴァー2 (フォボス)	1,116,500	SRD	ALL
ポケットファイター	2,915,300	松田No.3	ALL レイレイ
ポケットファイター	2,605,000	松田No.3	ALL モリガン
ポケットファイター	2,111,600	誰だおまえ	ALL タバサ
テトリスプラス2 (パズルモード)	1,283,860	息抜き	ALL

プレイシティ24　北海道

旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー2 (フォボス)	1,357,000	SRD	ALL
★ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	1,620,100	花山　薫	ALL㊟㊐
鉄拳3 (オーガ第1形態)	0'59"23	ZZZ	ALL
鉄拳3 (オーガ第2形態)	1'11"80	ZZZ	ALL
Gダライアス (λゾーン)	21,089,500	魔B党-K.O	ALL㊟
Gダライアス (μゾーン)	22,169,430	大食いメモリー	ALL㊟
Gダライアス (νゾーン)	29,539,680	NK-III-根岸京三郎	ALL㊟
Gダライアス (ξゾーン)	29,172,850	魔B党-K.O	ALL㊟
ポケットファイター	3,025,300	ZZZ	ALL
ティンクルスタースプライツ	2,966,990	Dr.ダークネスイリュージョン	ALL

ワンコインA館　秋田

秋田市手形山崎町8-17　☎0188-31-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアハンター2 (モリガン)	1,775,500	頭白YZM	ALL
ヴァンパイアハンター2 (ザベル)	987,400	KING	ALLオボロなし
ヴァンパイアハンター2 (フェリシア)	949,300	マルチの頭をなでる会の敵か？　NHK	ALL
ヴァンパイアハンター2 (フォボス)	805,000	"Hatoさんファンです"　NHK	ALL
ヴァンパイアハンター2 (サスカッチ)	735,300	"先生元気か？" NHK	ALL
ヴァンパイアハンター2 (ガロン)	701,800	"ピガチュー" NHK	ALL
マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,559,700	VHS	ALL　さくら有豪鬼＆ウルヴィー
バーチャファイター3td	3'43"85	"ミッフィー・ザ・PK"　NHK	ALL カゲ×3
バトルガレッガ	15,019,070	マルチの頭をなでる会会長・犬	ALL　ガインボム連付
ヴァンパイアセイヴァー (ザベル)	1,056,000	バイソン金ない説 KING	ALL　乱入＋オボロ有

プレイランドエフワン　宮城

仙台市青葉区中央2-6-6　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト	5,213,300	サミラーLUK	ALL
バーチャファイター3td (カゲ)	1'44"62	ジャンボパフェには引き分けました。Ⓙ	ALL㊟
★ストライカーズ1945II (疾風)	2,949,900	超激安	ALL㊟
ストライカーズ1945II (震電)	1,741,700	ルームメイト龍太（24）	2-5㊟ 10月8日
★ストライカーズ1945II (P-38ライトニング)	1,799,300	Trfx-MSAなんなの？このキャラ	2-4㊟
ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999	「コロシテやる～」「よし○？吉？」	ALL㊟㊐
ポケットファイター (サクラ)	2,282,500	新B研㋬（偽）	ALL㊟
きらめきスターロード (田辺みさ子)	1CALL	キャプテンフラッグ	ALL㋬付 47100人
マジカルドロップ3 (ストーリー)	8,612,076	K.I-㋖-なり	B.Pまで 28連鎖サン使用
バーチャロン	1'40"14	HEK-417	ALL㊐ ライデン

プレイシティ・キャロット長岡店　新潟

長岡市大手通一丁目4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スタースイープ (ストーリーモード)	4'28"00	GA.	ALL
魔法大作戦 (チッタ)	2,061,960	TTT	2-3

VG達人＆H.E　アーサー　長野

長野市三輪田町1313-10　☎026-235-5391

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー (ビシャモン)	1,395,800	DYB-EDC-Q 隊員	ALL ㊟㊐
ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	2,479,800	DYB-RIO	ALL ㊟㊐
ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	2,260,000	DYB-RIO	ALL ㊟㊐
ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999	DYB-EDO	ALL
スカッドレースニューバージョン (初級夜)	1'47"28	田辺煩悩大魔人㊇	T・Aモード
スカッドレースニューバージョン (上級)	2'27"15	KMS.Q	T・Aモード
スカッドレースニューバージョン (初級昼)	2'01"89	MSO-おーさま㊇	T・Aモード
スカッドレースニューバージョン (中級)	2'26"16	D.HILL (D.H)	T・Aモード
ウルトラ警備隊 (シルバーガル)	9,999,990	まりこ～しょうゆ (バックレ)	ALL ㊟

プレイシティキャロット松本店　長野

松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II (疾風)	2,373,400	HLK	2-8㊟付
ストライカーズ1945II (モスキート)	1,578,900	HLK	2-3㊟付
ストライカーズ1945II (震電)	1,535,000	HLK	2-3㊟付
ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	1,524,200	M.M	2-3㊟付
ストライカーズ1945II (P-38ライトニング)	1,344,700	TAD	2-2㊟付
ストライカーズ1945II (フォッケウルフ)	1,137,100	TAD	2-2㊟付
怒首領蜂 (タイプC)	378,571,550	HLK	ALL
★テトリスプラス2 (エンドレスモード)	99,999,999＋α	ribbon	99th
テトリスプラス2 (パズルモード)	1,816,800	ASG-如月浪人-RIN	ALL

アミューズメントパラダイス　長野

松本市中央1-11-1三伸ビル1F　☎0263-33-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド (カシュオン)	5,240,900	兄貴	ALL 1周262万
★ソルディバイド (ヴォーグ)	5,181,300	兄貴	ALL ヨしっかりしろ！
ソルディバイド (ティオラ)	4,911,900	兄貴	ALL 1周261万
戦国ブレード (翔丸)	1,464,900	TAD	2-6㊟
戦国ブレード (アイン)	1,485,400	㊕おさる	2-5㊟ タコミス有り
戦国ブレード (こより)	1,475,200	TAD	2-5㊟
戦国ブレード (ハガネ)	1,388,900	TAD	2-5㊟
戦国ブレード (天外)	1,356,200	TAD	2-5㊟
ダイナマイト刑事 (1P側)	ノーミスALL	TAD	ALL 3人設定
ダイナマイト刑事 (2P側)	ノーミスALL	TAD	ALL 3人設定

トライアミューズメントタワー　東京

千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★Gダライアス (μゾーン)	34,143,380	ZKB-NUR	ALL
ストライカーズ1945II (Ki84)	2,824,900	DAB.S	2周ALL
アウトフォクミーズ (ダニー＆デミ)	13,888,000	GAMET-KBT	
トライゴン	2,708,410	内野	
Gダライアス (λゾーン)	30,149,970	DAI	ALL
Gダライアス (νゾーン)	36,992,910	CRM-㊓使用禁止	ものまねが多くてこまる。
ソルディバイド (カシュオン)	4,927,200	PC立川店員O.K	2周ALL
12月入荷予定の景品 。ときめきメモリアル	システム手帳・ボイスメモ	クリスマスプレート クリスマスリース	口笛キーホルダー CDケース
。センチメンタル グラフティ	カレンダーマグカップ	。サクラ大戦 ぬいぐるみ	。バーチャロン フィギュア
シークレットファイル 取扱中		ストIII 2ndインパクト	MSH VS SF

竹芝アミュージアム　東京

港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II (フォッケウルフ)	1,464,900	JAG-MIYA氏	2-2㊟
ストライカーズ1945II (震電)	1,451,700	㊗アムロ＆サム コムロくそうま？	2-3㊟
ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	1,448,500	JAG-MIYA氏 GOGOストライカー	2-2㊟
ストライカーズ1945II (疾風)	1,437,500	穴うめ ストライカー命ウソ	2-2㊟
ストライカーズ1945II (モスキート)	1,351,500	MIS㊏	2-2㊟
ストライカーズ1945II (ライトニング)	1,289,600	MIS㊏　GOGOストライカー	2-1㊟
ザ・キングオブファイターズ'97	747,500	IGA㊇5号さん	ALL
きらめきスターロード	46,100人	MIS㊏ えんかの人	ALL
ギャロップレーサー2	6'40"9	RYO氏㊈	ALL
F-1グランプリ (Bコース)	7'09"316	ガンギー・マリーJAG-H.Sドラ博	ALL　40P

プラボ赤坂　東京

港区赤坂4-2-6　グリーンビル赤坂1・2階　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷電ファイターズ	48,360,270	STF-桑名寛之	ALL　連なし
ストライカーズ1945	549,500	KEY	6面
アウトフォクシーズ	890,000	NAM＝ハム	ALLけつ
サボテンボンバーズ	35,131,400	H♡M	30面
ストリートファイターIII2ndインパクト	1,928,000	KLF	リュウ（真空波動拳）ラスト㊔
ザ・キングオブファイターズ'97	380,400	S◀▶	

チャレハイ通信

●レタス702（北海道）
★なぜか最近『ときメモ』や『センチ』のグッズが大量に入荷するようになりました。ぜひ取りに来てください。　店長　汁

●ワンコインA館（秋田）
★2D対戦格闘を極めたい人はぜひ当店へ。ハイスコアに興味のある人ももちろんどうぞ（私信：東京でお世話になった方々へ，ありがとうございました）　by　T

●竹芝アミュージアム（東京）
★『魔法大作戦』入荷しました。JAG-H.Sドラ博士ご来店ありがとうございます。スコアラーの方々のご来店をお待ちしています。

●ゲームセンターポパイ（東京）
★年内中に『バーチャファイター3TB』，『キング・オブ・ファイターズ'97』の大会を行ないたいと思います。なお日時，場所などくわしいことは当店にお問い合わせください。㋟氏，ご来店ありがとうございました。

●パリティビット（東京）
★DAB.Sくん試験合格おめでとう！SnRun-yくん，いつも来てくれてありがとう。夜いないときが多くてゴメン！　by　長洲

●PC立川（東京）
★当店の『バトルガレッガ』は秒間8，6から30発までの6段階調節可能の連射装置付きです。『G・ダラ』も秒間15，30発の連射装置付きです。ぜひ一度ご来店ください。

ゲームセンターポパイ　東京
足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（震電）	1,426,900	SAI	ST2-1　連付
ストライカーズ1945II（疾風）	1,567,400	MOL-(宇)-TOS	ST2-2　連付
ストライカーズ1945II（フォッケウルフ）	1,346,000	MOL-(宇)-TOS	ST2-1　連付
ストライカーズ1945II（モスキート）	1,448,400	CIY	ST2-2　連付 モスキート
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,549,300	CIY	ST2-1　連付 Fパンケーキ
GダライアスVerII（λゾーン）	33,617,900	YAG	ALL
テトリスプラス2（パズルモード）	1,822,150	KNIM	ALL

パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10　笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（疾風）	1,779,700	DAB.S（来店記念です）	2-3 また来てね！
ストライカーズ1945II（フォッケウルフ）	1,800,000	ZBL-N.F（小学五年生担当）	2-4　ダメデスよ。
Gダライアス（οゾーン）	46,041,850	TAR	ALL　残2 30(連)のみ
バーディートライ	±0アンダー	ジャンボ田中（鶴田高志）	ALLクリア
ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン）	510,000	芥川　智一	ALL
ヴァンパイアセイヴァー2（リリス）	542,800	芥川　智一	ALL
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	2-4	N	ロジックプロはもうでん！
ストライカーズ1945II（モスキート）	2-4	FRE-02-JIN	じじい帰って来い！
ストライカーズ1945II（ライトニング）	2-4	FRE-04-JIN	パターンできない！

PC立川店　東京
立川市柴崎町3-3-9　☎0425-24-1156

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（οゾーン）	50,630,640	5200万は出したいです。XYZ	ALL(連)残×2 30万×2落ち
Gダライアス（νゾーン）	35,893,740	4649フクダ連合 ダメダEZN(お)	ALL(連)残×3 130万落ち
Gダライアス（λゾーン）	28,975,410	4649フクダ連合 一店員(し)	ALL(連)残×3
ストライカーズ1945II（疾風）	1,542,200	もういいでしょ。わかさん	2-3(連)
ソルディバイド（カシュオン）	5,108,100	メガロでレイストーム復活!店員O.K	2周ALL 1周目258万
バトルガレッガ	14,892,330	4649フクダ連合 総帥H.F	ALL(連)ワイルドスネイル 235万
バトルサーキット（イエロービースト）	36,571,300	SMK師匠	ALL残×0 残金6422
サイキックフォースEX	2′29″00	AKIこと秋霜つかさ	ALL　サイキッカー募集中！キース
大魔界村	3,017,500	SMK師匠	ALL　86周 約10時間30分
子育てクイズマイエンジェル2	12歳	さなぞぉ	1coin 兄:一八　妹:=

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（モスキート）	1,592,700	FCMとは全くの別人	2-3(連)
ストライカーズ1945II（震電）	1,362,000	YUU	2-2ボス(連)
ストライカーズ1945II（疾風）	1,388,000	初心者　URA(氏)	2-1ボス(連)
ポケットファイター（レイレイ）	9,999,999＋α	ABN(翔)	ALL(連) 50円
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,700,800	もしかして復活？URA(氏)	ALL(連)(同) まだまだイケます
ヴァンパイアセイヴァー（ザベル）	1,647,000	広島から来た男(仮)∂	ALL(連)(同)
ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	1,321,300	ムッシュ・エックス（基板マニア）	ALL(連)(同)
★スーパーストII（ガイル）	2,225,300	MRC（仮）	ALL(連) 41R.P×11
★スーパーストII（E・本田）	2,049,500	GSM-つる	ALL(連) 41R.P×？
★スーパーストII（ブランカ）	2,019,900	Mr.よねもと君(氏)	ALL(連) 39R.P×18

ICサービス千歳船橋＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（νゾーン）	23,711,800	あかりハウス	ALL　連付 ノーミス　船橋店
Gダライアス（λゾーン）	21,362,600	あかりハウス	ALL　連付 ノーミス　船橋店
マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,599,000	DRAEMON	ウルヴィーリュウ ALL　船橋店
ヴァンパイアセイヴァー2（フェリシア）	1,119,000	いっちゃん大好き by古式　みのり	ALL 船橋店
X-MEN VSストリートファイター	2,825,200	神のあそこ浩二 25cm	ウルヴィーリュウ ALL　船橋店
パワードギア（ブロディア）	1,613,400	十伊津仁	船橋店
ザ・キングオブファイターズ'97	524,500	殺人鬼ムック	ラルフ、クラーク アテナ　船橋店
ぷよぷよSUN	367,753	ゆみ～ T-nac	ノーマルモード ALL　船橋店
V・V	606,400	パワーグラデーション	4面　48% 船橋店
ゲーム天国（ブーペラ）	6,734,750	DDT³	5面　ノーマルモード　経堂店

TAITO　INN　町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（λゾーン）	30,176,360	えきす	ALL　(連)付き
★Gダライアス（οゾーン）	51,917,420	T³-WIZ	ALL　(連)付き
★ストリートファイターIII（ネクロ）	4,889,000	CYR-ASM(電)	ALL　(連)付き ギル68万
ポケットファイター	9,999,999	RYO、WAR、ASM	ALL レイレイ使用
ストライカーズ1945II（疾風）	1,944,300	ウーヒーMST	2-5　(連)付き
ストライカーズ1945II（震電）	1,448,600	まりも	2-2　(連)付き

東京レジャーランド小岩店　東京
江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GダライアスVerII（λゾーン）	34,075,400	ここは終った。	ZONE λ
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,540,000	1000点マニア	2-21周135万
対戦とっかえだま	4,287,200	KOT龍馬ことか 山梨から来たの	19連鎖71コシン使用
ポケットファイター（モリガン）	2,822,200	GSM-亀	ALL
サイドバイサイド2（超弩級）	2′55″50	(爆)ナイトキッズ隊長	AT　GT-R
ヴァンパイアセイヴァー2	1,454,400	金髪の子猫	ALL　乱入無
ヴァンパイアセイヴァー2	1,187,500	GSM-亀	ALL　乱入ビシャモン有
ヴァンパイアセイヴァー2	1,567,100	PEH2	ALL　乱入有

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京
杉並区下井草2-44-7　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2nd インパクト	3,569,900	ぢよしこーせいB	ALL(連)いぶき
ポケットファイター（レイレイ）	9,999,999	7人のアイヤー	ALL
★バーチャファイター3td	1′37″14	LKR	ALL カゲ
★モンスタースライダー（ニーナ）	8,879,520	SAL	ALL
★GダライアスII（λゾーン）	30,349,170	ヘボ愚民	ALL　50×3＄ 5万×0死ね(連)
★ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,551,500	まいっちんぐマチコ ジャステスメンFC	ALLタイムオーバー×3(連)
★マネーアイドルエクスチェンジャー	9,999,999	SAL	ALL CPU対戦モード
★ストリートファイターIII（ショーン）	5,380,400	ぽーず	ALL(連)
★バトルガレッガ	17,983,620	☆CAT'S-ヘキル	ALL(連) ガイン
ナムコクラシック（ゼビウスアレンジ）	6,529,970	ALT-AKI	ALL(連)

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3tb	4′18″06	T長谷嘉祥	ALLあおい×3 チームバトル
Gダライアス（οゾーン）	47,942,090	KRS-EMI?	ALL　残×2 (連)
ストリートファイターIII2nd インパクト	4,075,100	カラオケでUP-BEATを歌う奴	ALL　ゴウキ有（ユン）
マジカルドロップIII	59,376,936	パノッティーSAT	MA×37連鎖 超人　LV91
テトリスプラス	3,668,100	伊どり=小林	
とべ!ポリスターズ	600,530	(こ)	ALL　残×0 (連)
ぷよぷよSUN（やさしい）	773,625	WIT-JUN（SNP）	MA×18連鎖

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-378-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（疾風）	1,796,900	(お)SPT（病がち）	2-4ボス
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,653,900	JAG-MIYA氏（台が場所悪！）	2-4
ストライカーズ1945II（フォッケウルフ）	1,552,2400	JAG-MIYA氏（弾が見えない！）	2-3
ストライカーズ1945II（震電）	1,440,900	JAG-MIYA氏（アッタマキタ！）	2-2
ストライカーズ1945II（モスキート）	1,201,000	EGC-MIS(曲)（論外）	2-1
ストライカーズ1945II（ライトニング）	1,067,600	EGC-MIS(曲)（……）	1-8ラスボス
きらめきスターロード	45,300	EGC-MIS(曲)	ALL田辺みさこ 声優大賞授賞
サイドバイサイド2（超弩級）	2′56″50	(爆)Night Kids	GT-R使用 MT

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1・B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ザ・ハウス・オブ・ザ・デット	115,740	池袋ガンシューター与作	ALL ランク1
怒首領蜂（タイプC）	511,038,090	一般人一巣鴨師匠連 H.S	連付ALL ニット残×2
テトリスプラス2（エンドレスモード）	10,000,000＋α	あなうめ 一般人G.T	チャプター38
★テトリスプラス2（パズルモード）	1,888,500	F.K-モリソファ＝	ALL　助手
ル・マン24（スプリントサーキット）	1′04″08	一般人I.F	完走 ベストラップ
ル・マン24（スプリントシティ）	55″76	Q隊員	LAP　917K
ル・マン24（スプリントシティ）	2′50″02	Q隊員	完走　917K トータル
ギャロップレーサー2（短距離）	6′41″1	激穴うめ こまつゆキャップ	ALL エイシンバーリン
ファイティング武術（黒虎）	4′24″98	飛び込み師匠、星白金あちゆちお	1コインALL

セントラル日吉店　J&B日吉店　合同集計　神奈川
横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポケットファイター（レイレイ）	9,999,999＋α	木之本一あり	1cALL
Gダライアス（οゾーン）	47,650,040	………	1cALL (連)
ストライカーズ1945II（疾風）	1,786,700	ZSM	2-4(連)
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,805,300	………	2-3(連)
ストライカーズ1945II（震電）	1,543,900	(M)	2-2(連)
ストライカーズ1945II（モスキート）	1,831,200	T.A(R)(偽)	2-5(連)
バトルガレッガ（ボーンナム）	12,176,960	GSI-BAKAT（ウソツキ）下等	ALL (連)'
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	3,762,900	HIV(ひ)	ALL　春麗 ウルヴァリン
ロジックプロ	70,100	NVY	ALLローマ HELP残3
マジカルドロップ3（ストーリー）	3,065,656	CAT	エンプレス 23連鎖

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEXPLUS	2,599,600	ラブジェネ(松)たか子	ALL　豪鬼 負けあり(連)付
ストリートファイターEXPLUS	2,050,900	B.D	ALLガルダ 負けあり(連)付
ストリートファイターEXPLUS	1,977,900	(で)さん	ALLザンギエフ 負けなし(連)付
ストリートファイターEXPLUS	1,734,500	(ひ)さん	ALLカイリ 負けあり(連)付
スタースイープ（1人で挑戦）	ALL CLEAR	KYO～♡ JAG-MIYA	1COIN 計2名
パズルボブル2X	23,211,330	まさ	Xコース
スーパーストリートファイターIIX	1,842,100	江藤　恵	ALLフェイロン 昔のスコアです(連)付
スーパーストリートファイターIIX	2,099,800	T.K（チン・カス）	ALLガイル 昔のスコアです(連)付
空牙（シルフ）	4面	Mr.しおしお君（893-4040）	昔上手かったらしいよ。(連)付

プレイスポットイーグル　東京
田無市本町4-2-16　おんべビルB1～2F　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	13,684,650	くんしょうたれ流し 松屋常連(R)	7面中ボスまで ボム(連)付ボーンナム
バトルガレッガ	13,504,070	RYP	ラスボスまで ボム(連)付ガイン
ボンバーマンワールド	2,553,800	瀬戸亮子・小泉知己	6-7

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（疾風）	2,033,000	鈴木金融常連	2-5 (連)付き
Gダライアス（οゾーン）	46,274,100	鈴木金融広報担当	残×1　ALL (連)付き
怒首領蜂（タイプC）	338,210,660	北本	2-7 (連)付き
怒首領蜂（タイプA）	150,602,590	北本	2-6 (連)付き
ポケットファイター（モリガン）	1,828,600	GOUKI	ALL
ポケットファイター（さくら）	1,711,500	A×S	ALL
★バーチャストライカー2	＋24（24-0）	井澄龍造	ALL アルゼンチン使用
マジカルドロップ3（ストーリーモード）	4,314,436	Y.Y	10面 ジャスティス使用

●遊's西川口店（埼玉）
★まだ集計を始めて間もないので，我こそはという人は，ハイスコアをねらいに来てください。　担当　G

●GAME IN SAM蕨店（埼玉）
★レトロゲーム始めました。『エリア88』，『ストライダー飛竜』，『クレイジーコング』，『サンダーフォースAC』，『ファンタジーゾーン』あります。ぜひプレイしにいらしてください。

●電脳空間遊ing（山梨）
★西銀座ゲームプラザはこの度，電脳空間遊ingとして，トポス甲府店前に移転しました。スコア・アタックお待ちしております。

●ゲームコンドルパートII（静岡）
★コンドルHP開設しました。www.norizuki.om/~conです。みなさん気軽にのぞいてね。感想などありましたら，e-mailよろしくです。年末は『ジャスティス学園』で盛り上がるかも!?
from　スタッフ一同

●アイリン夢空間（岐阜）
★『テトリスプラス２』／99,999,999＋α／☆CAT's-タージン
★『バトルサーキット』（イエロービースト）／53,965,900／☆CAT's-マサル／ALL

●PC納屋橋店（愛知）
★この号が発売された頃に，当店はリニューアル・オープンしています。さて，なにが変わったかはお店に来てからのお楽しみ～。ということで，ぜひ遊びに来てね！

●タイトーイン002スタジアム（大阪）

○○○CHALLENGE! HIGH SCORE!○○○

ゲームクラブ　神奈川
鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（震電）	1,981,900	ECM-FISCHER	2-6
★ストライカーズ1945II（フォッケウルフ）	1,971,100	VMT-ABU	2-6
バルキューブ	3,547,840	アトム	LV78
パズルボブル3（パズルボブル2.5）	478,988,580	Y.Y	ALL
ポケットファイター（レイレイ）	9,999,999	すきやすきっす	ALL
ビューポイント	4,022,810	アトム	ALL

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（タイプC）	122,032,020	変態番長	2-4(連)付
ストライカーズ1945II（疾風）	720,600	変態番長	1-6(連)付
鉄拳3	1′23″56	H・I	ALL シャオユウ
ウルトラ電流イライラ棒（NOVICE）	0′33″51	H・I	コースクリア
ラウンドトリップRV（初級）	3′54″90	9MH	ALL　M・T
ウルトラ電流イライラ棒（EXPERT）	1′43″48	H・I	コースクリア

ゲームプラザ　コトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-＝38-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ぷよぷよSUN（ふつう）	1,516,538	獨協埼玉高校2年ぷよマスター石井雄太	ALL ゾウで13 16、16、14
Gダライアス（νゾーン）	36,164,480	T.Y	ALL　残×3
鉄拳3	2′43″16	XXX	ALL ガンジャック
鉄拳3	3′11″40	KSM(恵)	ALL オーガI
鉄拳3	3′15″56	NWO	ALL ブライアン
鉄拳3	3′24″28	G.K	ALL オーガII
ぷよぷよSUN（やさしい）	912,328	獨協埼玉高校2年ぷよマスター石井雄太	ALL 17、16、16
ぷよぷよSUN（むずい）	609,763	獨協埼玉高校2年ぷよマスター石井雄太	ALL 13、10、11

ゲームセンターコパIII　神奈川
秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	2,056,100	KMC-T.K	2-6
ストライカーズ1945II（疾風）	2,061,600	QQQ	2-6

Newパンアップ　千葉
柏市旭町1-3-14　☎0471-43-9829

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジンジンジップ	3,379,610	RECCA-かぶさん	
★ねらってチュー	1,062,720	ZAC-Ristar	ALL 10面42万
鉄拳2 ver.A（ニーナ）	1′18″13	.Z.	ALL (連)(同) あと2秒
鉄拳3	1′10″53	SPD-水無月愛理	ALL (連)(同) 予選-55秒
マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター	5,001,000	レッサー（LES）	ALL 乱入一さくら
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,006,200	ていじ	ALL1ミス 乱入×1
バトルガレッガ	11,902,180	はちみつ	ALL シルバーソード
怒首領蜂（タイプB）	122,209,250	GIMMICK	2-5

遊'S草加店　埼玉
草加市高砂2-2-28　☎0489-22-6789

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポケットファイター（レイレイ）	2,786,600	AOI	ALL
ポケットファイター（モリガン）	2,426,700	AIO	ALL
ストライカーズII（疾風）	1,236,800	ABJ	2-1
ヴァンパイアハンター2（フォボス）	1,162,000	TWO	ALL
GダライアスVerII（νゾーン）	4,319,750	ろっど	ALL

プライアイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻1805-7　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー2（テクニカルレース）	1′48″761	D.T中村	完走
アルペンレーサー2（テクニカルタイム）	2′10″290	D.T中村	完走
アルペンレーサー2（ハイスピードレース）	1′42″917	マスタ吉君	完走
アルペンレーサー2（ハイスピードタイム）	1′47″241	D.T中村	完走
バーチャファイター3tb（パイ）	4′06″59	BAB	ALL
ヴァンパイアハンター2（モリガン）	936,900	ABS	ALL
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	728,700	D.T.中村	1-7
ハウスオブガデッド	38,000	38,000	TFF
ビクトリーラップ（中級・EXPERT）	2′48″90	D.T.中村	完走
上海　万里の長城	686,990	D.T.中村	R-29

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（疾風）	1,672,100	FERC-NAD	2-3　連付
ストライカーズ1945II（モスキート）	1,632,800	FERC-AB平	2-4　連付
ストライカーズ1945II（震電）	1,567,500	HARD-ENZO	2-3　連付
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,489,400	HARD-TORA	2-2　連付
ストライカーズ1945II（フォッケウルフ）	1,436,700	HARD-TORA	2-2　連付
ストライカーズ1945II（P-38ライトニング）	1,392,000	赤リボンーポタ太	2-2　連付
ヴァンパイアハンター2（モリガン）	2,021,900	ASS-ニッシー西	ALL
★ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン）	1,961,800	ASS-ニッシー西	ALL
怒首領蜂（タイプC）	254,927,440	.A.	2-7

プレイスポットビッグワン　埼玉
越谷市南越谷1-19-6　☎0489-87-3226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポケットファイター（モリガン）	2,348,100	Ⓚ	ALL
ポケットファイター（レイレイ）	1,918,200	弟子皮	初クリア
Gダライアス（μゾーン）	31,111,620	MOM	ALL(連)
GダライアスVerII（νゾーン）	42,471,700	YAN-矢野ちゃん	ALL(連)
GダライアスVerII（λゾーン）	39,135,220	ユング	ALL(連)
GダライアスVerII（μゾーン）	41,004,820	K.I	ALL(連)
サイドバイサイド2（超上級）	3′15″76	Y.T	ALL AT
ウインターヒート（スピードスキー）	11″371	YU	フランス
ウインターヒート（スキージャンプ）	150.48m	MOM	アメリカ
ウインターヒート（ダウンヒル）	38″28	MOM	アメリカ

ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎047-366-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（P-38）	1,448,000	MOL-S.A	ST-2-1 連付
Gダライアス（λゾーン）	29,240,660	浅田誠二	ALL 連付
Gダライアス（ξゾーン）	26,126,980	新人ノボリリュウ	ALL 連付
バトルガレッガ	13,257,600	IR2C (だ)氏に感謝	ALLガイン 鳥254万
ザ・キングオブファイターズ'97	674,300	SHU	ALL
ヴァンパイアセイヴァー2（バレッタ）	1,713,700	IR2C	ALL (同)付
鉄拳3	2′02″98	SHU	ALL ジュリア
鉄拳3	1′41″43	IR2C	ALL ブライアン
Gダライアス（μゾーン）	21,341,960	バーニングS.A	ALL 連付

遊'S　西川口店　埼玉
川口市並木3-7-1　☎048-252-7015

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（タイプC）	362,935,730	ドカベン	2-6 ショット強化
マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター	3,223,900	ISO	ゴウキ&ウルヴァリン
GダライアスVerII（μゾーン）	35,226,340	ISO	ALL
GダライアスVerII（νゾーン）	36,426,730	ISO	ALL
GダライアスVerII（ξゾーン）	30,908,830	Y.F	ALL
ストライカーズ1945II（疾風）	1,698,300	走り屋	(連) 2-3
ストライカーズ1945II（FSU）	1,512,900	ISO	(連) 2-2
ストライカーズ1945II（ライトニング）	1,372,200	ISO	(連) 2-1
ポケットファイター（レイレイ）	2,949,000	MAZ	ALL
ポケットファイター（ケン）	1,836,800	MAZ	ALL

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（疾風）	2,877,500	DAB.S	2周ALL(連)
ストライカーズ1945II（モスキート）	1,274,000	SNT(新)	2-1(連)
ポケットファイター（レイレイ）	3,040,100	BAR	ALL
オーバーレブ（チャレンジシップ）	5′01″70	モデル2だから？ たけぞう	紫車使用　MT
ザ・キングオブファイターズ'97	490,000	ナイトメア	ALL　アテナ ラルフ　クラーク
Gダライアス（οゾーン）	48,016,730	IRD-ZKR	ALL(連) 2P側
Gダライアス（λゾーン）	27,547,910	パターンわからん タブリル	ALL(連)
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	100,480	ついに10万！ IQ？	ALL
D&Dタワーオブドゥーム	1,109,785	RON	ALL ドワーフ
チキチキボーイズ	1,907,980	YNS	ALL

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル内　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリスプラス2（パズルモード）	1,856,500	ホームライナー君	ALL
テトリスプラス2（エンドレスモード）	10,790,000	下町の番犬	Chanter 29で達成
Gダライアス（μゾーン）	26,907,580	ゼニガメ	ALL
★きらめきスターロード	49,200	悶悟涙は不滅です	ALL
ヴァンパイアセイヴァー	628,800	サンエブリーの店員	ALL
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,435,200	TON	2-3　連付
バトルガレッガ	12,156,880	成田の狂犬	ALL チッタ
バトルガレッガ	13,215,940	HDK	ALL シルバーソード

GAME INN SAN　蕨店　埼玉
蕨市塚越1-2-5　2F　☎048-444-9025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（P-38）	1,587,400	GIS-SOS	2-3 (連)
ストライカーズ1945II（F5U）	2,121,200	KTN㊙-SOS	(連)2-5
ストライカーズ1945II（K184）	1,664,200	走り屋	(連)
ストライカーズ1945II（J7W）	1,506,700	REF	2-2 (連)
ストライカーズ1945II（DH98）	1,535,700	GIS-YES	2-3 (連)
怒首領蜂（タイプC）	390,987,830	S.Q	
GダライアスVerII（λゾーン）	31,138,520	UNKO-TEN-SIG	ALL
GダライアスVerII（νゾーン）	43,152,750	YOU-W%玄信様	ALL
★GダライアスVerII（οゾーン）	54,269,490	ABC→改名SAKI	ALL
コラムス'97	2,212	M.O	

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（νゾーン）	35,777,460	愛犠稲-IKA	ノーマルALL (連)

★GDS-OOT氏，8号氏，おみそ汁-(よ)氏，ご来店ありがとうございます。「菊見に行くぜ」というのを菊人形見に行きたいのか？風流な人だなぁと勘違いしていた，OGAとABAえもん，バカだなぁ。　by あえなくて残念ですOGA

●プレイシティチャレンジャー（大阪）

★『ストIII2』入荷！ブロッキングのうまい人，遠征求む！　店員代表：氷室

●アミューズメントスクエア WING（和歌山）

★オールド・ゲーム・コーナにて『グラIII』，『イメージファイト』，『モンスターランド』，『スプラッターハウス』好評稼働中！他にも入荷予定がいろいろあるので，オールド・ゲーム好きのファンはぜひ来てください。『スパIIX』の対戦台も熱いぜ！

by ORS-RYU

●扇が丘レジャーセンター（石川）

★スコアラー大募集！なんでも良いので狙ってみよう！連射もつけます。

トミーナムコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー2（デミトリ）	655,700	TAM	ALL
ヴァンパイアセイヴァー2（バレッタ）	689,000	TAM	ALL
ヴァンパイアセイヴァー2（キュービー）	726,800	とのまくん	ALL
ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン）	870,200	北　吉憲	ALL
ヴァンパイアセイヴァー2（ジェダ）	802,800	J.P	ALL
ヴァンパイアセイヴァー2（パイロン）	877,600	新人穴埋めちゃん	ALL
ヴァンパイアセイヴァー2（真ビシャモン）	672,600	TAM	ALL
ヴァンパイアセイヴァー2（バレッタ）	176,100	魔B党ーおしょう	ALL
鉄拳3	3′37″60	MHR	ALL エディ
鉄拳3	2′36″78	おしょう	ALL ガンジャック

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアスver.II（λゾーン）	31,309,350	超へっぽこV	1coinALL 残×2
Gダライアスver.II（μゾーン）	30,713,060	FAG	1coinALL ノーミス残×3
Gダライアスver.II（νゾーン）	40,372,430	FAG	1coinALL 残×2
Gダライアスver.II（ξゾーン）	30,145,530	R.K	1coinALL 1ミス
Gダライアスver.II（οゾーン）	46,201,190	HRC-SOL	1coinALL 残×1
ザ・キングオブファイターズ'97	621,100	DFG	1coinALL アドヴァンスト
サイドバイサイド2（上級）	3'09"90	I.C.B.M.	GT-R MT
サイドバイサイド2（中級）	2'25"53	555	GT-R MT
ポケットファイター（レイレイ）	9,999,999＋α	これが結末ですか？ バカ過ぎるABN(翔)	1coinALL

アミューズメントピア☆フェスタ　山梨
甲府市中小河原町571-1　☎0552-43-7967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアハンター2（フェリシア）	1,464,100	伝説の解説君は浦野 SAK	ALL
スタースイープ	398,710	裏拳いがかっすか？ BCA	ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	514,700	便所でダメージ確認 JAM	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,815,500	超秘はポカリ冷やし SAK	ALL
Gダライアス（λゾーン）	27,422,000	手はなせ！何もできんじゃんか！！←重要	ALL
Gダライアス	33,500	(改)おさる君へ 駅で待ち伏せやめて	1面最初の編隊
マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,716,400	ポケモンカレー♡ K・S	ALL
鉄拳3	1'30"01	一人言はやめてね♡ 伝説のバ☆カップル	ALL　SAM 直球すぎ
キングオブモンスターズ	123,000	多分　奴らは ときメモで反町（ソロ）	6面 全裸にチビT（基本）
ヴァンパイアハンター2（ジェロニモ）	11,300	スコア？何それ？ マクロス店長(悪)(秘)(連)	1面 もうすぐボス

電脳空間　遊ing※旧・西銀座ゲームプラザ　山梨
甲府市中央1-4-10　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
でろ〜んでろでろ（ふつう）	9,451,800	NGP-MZT-ANP(む)	ALL 全消し×2
ポケットファイター（レイレイ）	3,188,700	NGP-MZT-ANP(む)	ALL
テトリスプラス2（エンドレスモード）	28,568,800	NGP-MZT-ANP(む)	chap73、LV99 LINE999

ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3-1-13スカイコーポ1階　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（νゾーン）	20,107,400	M.Y	ALL
Gダライアス（ξゾーン）	21,663,070	アコーディオン サカモト	初PLAYALL 200万落ち
Gダライアス（οゾーン）	31,008,850	グレートシンカー サカモト	ALL 弱気でした。
ストリートファイターIII2nd インパクト	2,992,300	サカモートォ!	1cALL KEN
怒首領蜂（タイプC）	306,344,940	ASD-SDD-ZABADAK	S強化　火蜂 残3ドット
怒首領蜂（タイプC）	218,106,560	ASD-SDD ZABADAK	ALL　S強化 444ヒット
怒首領蜂（タイプB）	131,605,960	とりあえず SDD-KRQ	2-6　L強化 474ヒット

アップル（ママ・トップ）　静岡
静岡市竜南1丁目1番54号　☎054-248-7700

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（疾風）	1,474,400	TAA	2-2
ポケットファイター	2,262,000	SAKUMA	モリガン
タンクフォース	988,700	大豆	ALL
アッポー	999,990	TAKAGI	3時間かかったぞ
サンフランシスコスラッシュ（中級）	5'19"30	KEI	今もえてます 中級車
サンフランシスコスラッシュ（初級）	2'34"02	KAZ	AT 初級車

プレイシティキャロット　アピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（疾風）	2,098,700	ASD-TMY	2-6 連付
ストライカーズ1945II（フォッケウルフ）	1,724,300	Y³(連)	2-4 連付
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,669,700	SPREAM-FKS	2-4 連付
ストライカーズ1945II（モスキート）	1,619,700	SPREAM-FKS	2-3 連付
ストライカーズ1945II（ライトニング）	1,303,100	AUK-F	2-1 連付
ストライカーズ1945II（震電）	1,331,800	AUK-F	2-1 連付
怒首領蜂（タイプA）	163,269,690	ASD-TMY	2-6 連付
ギャロップレーサー2	6'41"0	S.G	ALL

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス　プラス2（パズル　モード）	1,802,350	IML-UUU	ALL
★ヴァンパイア　セイヴァー（フェリシア）	2,814,400	G・CRUSH-いしくん	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイア　セイヴァー（レイレイ）	1,996,200	☆CAT'S-きみちゃん	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイア　セイヴァー（バレッタ）	1,750,700	☆CAT'S-(石)(テ)(ン)(グ)	ALL(連)(必)
★ヴァンパイア　セイヴァー（ザベル）	1,675,000	☆CAT'S-咲良　絵美。	ALL(連)(必)
★ヴァンパイア　セイヴァー（ジェダ）	1,468,100	☆CAT'S-とき坊	ALL(連)(必)
★ヴァンパイア　セイヴァー（ビシャモン）	1,426,700	G・CRUSH-CYA	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイア　セイヴァー（サスカッチ）	1,389,900	G・CRUSH-ROK	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイア　セイヴァー（ビクトル）	1,341,400	G・CRUSH-CYA	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイア　セイヴァー（アナカリス）	1,171,200	G・CRUSH-EFA(殿)(王)	ALL　(連)(必)

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'97	519,000	ハメ店員マッキー	ALL・社・紅丸 山崎
ザ・キングオブファイターズ'97	512,300	TMR	ALL・アテナ・クラーク・ラルフ
ポケットファイター	2,046,500	NOY	ALL・モリガン
ヴァンパイア　セイヴァー（フェリシア）	1,355,700	(破)(よ)	ALL
鉄拳3	1'29"83	五九郎(よ)	ブライアン
鉄拳3	2'27"10	AZ(破)	ガンジャック
マーヴルヒーローVSストリートファイター	1,759,300	NOY	ALL
ストライカーズ1945（メッサーシュミット）	1,156,600	朝日奈(よ)	2-3
メタルスラッグ	2,049,680	KQKグラフティ	

Y.Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポケットファイター	2,483,500	COP	モリガン
ザ・キングオブファイターズ'97	1,576,200	TAK	ベニー＝、小崎

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2nd インパクト	3,291,500	茶リュウクラブ会長	ALL、茶リュウ 電刃波動拳乱入無
テトリスプラス2（パズルモード）	1,854,500	ASG-如月浪人-RIN	ALL 助手子使用
怒首領蜂（タイプC）	412,951,910	SOLID-S.S	ALL レーザー強化
ストライカーズ1945II（疾風）	1,789,700	NMT8.2i	2-5
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,333,200	NMT8.2i	2-1
ストライカーズ1945II（モスキート）	1,218,900	NMT8.2i	2-1
ストライカーズ1945II（ライトニング）	1,214,900	NMT8.2i	2-1
ストライカーズ1945II（震電）	1,202,600	NMT8.2i	2-1
アルペンレーサー2（T.Tテクニカル）	2'06"726	ASG-如月浪人-RIN	ダウンヒル
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,337,800	KHL	ALL 春麗&ウルヴァリン

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（モスキート）	1,214,700	K.D	2-1(連)付
ストライカーズ1945II（疾風）	1,347,400	竜翠王	2-2(連)付
Gダライアス（νゾーン）	30,243,540	K.D	ALL (連)付
バトルガレッガ	8,565,960	MIW	ST7 4機　ミヤモト
バトルガレッガ	9,339,150	ボーンナム1975 先生	ST7 4機　ガイン
マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター	2,682,600	稼ぎ方わかりません 空耳楽団☆ふぇすた	ALL　(連)付 日焼け＝＋＝
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,159,600	超へっぽこ 空耳楽団☆ふぇすた	ALL　(乱)有り ＝なし
レインボーアイランド（ノーマルVer.）	4,095,790	ボーンナム先生	ラウンド32 4人　コマンド＝
ガンバレット（上級）	170,949	せつなさサクレツ! MAO-PON♡	ALL　ライフ4 花火×21コ
極上パロディウス（こいつ）	2,364,800	終ってます ボーンナム先生	スペシャル　(連)付

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス　Ver.2（μゾーン）	38,842,030	THK	ALL(連)
Gダライアス　Ver.2（ξゾーン）	29,686,920	マニア娘はマニアです HYK-変態教祖	ALL(連)2タコ稼ぎなし!
Gダライアス　Ver.2（οゾーン）	35,656,500	HYK-変態教祖	ALL(連)
★テトリスプラス2（エンドレス）	99,999,999＋α	DCC-AGAS-KAC(P)	C×96でカンスト
テトリスプラス2（パズル）	1,877,950	ASG-女月浪人-RIN	ALL 助手子
対戦とっかえだま（柳名取三郎）	5,017,600	キャラを変えて700万!?店員倍損	ALL(連)同時消76個
★ギャロップレーサー2（フラワーパーク）	6'39"8	(父)ミツダアシキリオー	ALLB.C マイル勝短
ギャロップレーサー2（ダンスパートナー）	10'36"4	(外)サビアソマケイヌ	ALLK&Q 勝　長
ヴァンパイアセイヴァー2（ビクトル）	716,000	綾小路　綺羅	ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	588,400	安藤　孔一	ALL

GAME'S　DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（震電）	1,829,600	S.N	2-6(連)
★ヴァンパイアハンター2（モリガン）	2,214,800	するもんないし 仕方なく	ALL 対戦台
Gダライアス（νゾーン）	35,156,840	パターン改良中(す)	ALL　(連)
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	1,172,500	タコ太	ALL　(連)
ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	1,133,900	あお〜ん	ALL　(連)(同)

ゲームセンターシャトー　京都
京都市中京区西ノ京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ	53,480,120	XRX-いしはらくん	ALL (連)付　J.スピア
鉄拳3	1'53"13	MK-5	ALL (同)　通常の闘神

GAME'S　WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,629,000	AFO(ひ)	2-3(連)
★カプコンスポーツクラブ（総合）	1,913,100	ツガ夫	ALL　12勝
ポケットファイター（レイレイ）	9,999,999	MiLK-今回もかっ飛ばしすぎY.O	ALL
★マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	5,241,300	ARI(よ)	ALL　(連)
Gダライアス（μゾーン）	34,000,990	TURKEY屋(ま)(ど)	ALL　(連)
★Gダライアス（ξゾーン）	33,005,460	L2A-大名神	ALL　(連)
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,772,300	L2A-GYO	ALL　(連)
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	2,455,200	Tiny-GAY-DIL	ALL　(連)
ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,391,700	＝＝太	ALL　(連)
★ネオ・ボンバーマン（ノーマル）	666,700	WZH	ALL　(連)(同) 残0

GAME'S　MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（ライトニング）	1,385,100	ANA　ANA	2-1　(連)
ストライカーズ1945II（疾風）	1,543,700	UME　UME	2-3　(連)
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,413,500	との仕様-(T)	2-2　(連)
Gダライアス（νゾーン）	35,863,360	との仕様-(T)	ALL　(連)
Gダライアス（ξゾーン）	29,956,540	GSK	ALL　(連)
バーチャーストライカー2	＋18点	Y.O	ALL　イタリア
★フェリオス（イージー）	853,880	天理剣聖 TEN	ALL　(連) 完璧
★フェリオス（ハード）	1,223,510	天理剣聖 TEN	ALL　(連)

アミューズメントスペースフジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストライカーズ1945II（震電）	1,987,200	AXIOM-H・Y(奈)	2-6、(連)
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,981,800	H・M	2-5、(連)
ストライカーズ1945II（疾風）	2,220,700	わい〜な	2-6、(連)
ポケットファイター（リュウ）	2,896,700	チキン君	ALL
セガウォータースキー（初級）	20,874	消火栓破壊君	ALL ロッズマン
セガウォータースキー（中級）	23,750	おさるさんが喜んでいるよ。	ALL ロッズマン
セガウォータースキー（上級）	32,340	消火栓 ホエホエ君	ALL ロッズマン
テトリスプラス2（パズルモード）	1,200,360	H・?	ALL

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティング武術	2'41"31	ういらーど ホーネットプロレス	ALL
★Gダライアス（νゾーン）	37,203,990	暴城（全面プロ） イエーイ　ピース!	ALL(連) 512X
Gダライアス（ξゾーン）	32,815,600	L2A-大明神	ALL(連) 512×1
Gダライアス（οゾーン）	51,855,410	ホゲホゲ氏ホゲホゲホゲ氏ばかだよね!	ALL(連)
きらめきスターロードイントロ倶楽部	ファン人数45,900人	☆豚'S-ケンイチ ソンシグループ所属	ALL　2ミス
ポケットファイター	9,999,999＋α	カンスト許さんGM &百円使ったIZK	ALL(連)レイレイ
鉄拳3	47"00	STG-MSJ-T.M(欠)	ALL(同)ポール 予選40秒
怒首領蜂（タイプC）	439,020,190	NAL（ねるな!!）	ALL　残0
マジカルエラーをさがせ	8,732	SGP-豚苦-電車狂GEKi(よ)	ALL(連)
★ストリートファイターII（ガイル）	2,346,200	結城	ALL(P)D×74 つめ×D　(連)

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GダライアスVer.2（ν ゾーン）	40,819,490	FEV-EX、(た)	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	3,001,400	日本たばこ協会会員No.1	ALL アーツIII
ポケットファイター（レイレイ）	9,999,999	通りすがりの人	7面
ストライカーズ1945II（震電）	1,454,800	チョンボ×4NAC -FA-007GIII	2-2
ストライカーズ1945II（モスキート）	1,420,900	(連)切れます NAC -FA-007GIII	2-2 チョンボ
★ロストワールド	1,077,197	咆哮野郎-鬼愛-まJU	ALL 105HIT
ギャロップレーサー2（フラワーパーク）	6′40″9	略してふらパー	遅すぎ
テトリスプラス2（エンドレス）	1,714,600	咆哮野郎-鬼愛-まJU	L99C×15百万十aで打ち切り
テトリスプラス2（パズル）	1,832,000	咆哮野郎-鬼愛-まJU	ALL 助手しよー
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,014,400	日本たばこ協会会員No.1	ALL（ウルヴァ、リン、サイク）

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-36-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポケットファイター	9,999,999＋α	☆PIG'Sケンイチ ID4-ヒデ	ALL、レイレイ 2名達成
テトリスプラス2	21,010,000	☆PIG'S-けんいち	LV99 49面 ライン999
テトリスプラス2	1,770,200	運悪すぎ[ふ]	ALL 11万落ち
バーチャファイター3tb	2′25″37	YAS	ALL 影 シングル
きらめきスターロード	46,300人	☆豚'S-けんいち	ALL ノーミス
ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン）	1,557,000	ABE-ONI	ALL
グルーブオンファイト	1,329,600	なくなりました。	ALL ソーリス、クリス
鉄拳3	1′11″71	EBI	ALL 三島平八
ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	961,500	SIN	ALL
ポケットファイター	1,992,500	ID4-ヒデ	ALL ゴウキ㊒ サクラ ノーミス

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（疾風）	1,953,800	IGU	2-6
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,687,000	IGU	2-4
ストライカーズ1945II（モスキート）	1,461,800	NAO姉(偽)	2-3
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	5,180,800	ARI[よ]	ALL ウル十春 アポ前450万
マジカルドロップ2（ひらめき）	74,800	ばあにん☆ 年内接着予定	ALL 1ミス
ファンタジーゾーンII	4,222,800	SGP-DELTA -BTA-B☆L	ALL 残2
ファンタジーゾーン	9,572,180	TBZ	R25 ハード
ゴールデンアックス（ティリス）	414.5	浮かせわからんかったです	ALL

プレイシティチャレンジャー　大阪
大阪府守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（疾風）	1,956,900	HYAKU-TTJ 会長	2-5面まで
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,500,000	MRP-S.T	2-2面まで
ストライカーズ1945II（モスキート）	997,300	なんかなぁー	1-8面まで
ストライカーズ1945II（F・ウルフ）	1,027,200	A.K	1-8面まで
ストライカーズ1945II（震電）	906,300	S.W	1-8面まで
ポケットファイター（モリガン）	2,429,500	A.K	MAX22HIT ALLクリア
ストリートファイターIII2ndインパクト	3,886,400	500いけんちゃう	オロ使用 ALLクリア
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	3,416,500	YAS #02	春麗・ウルヴァリン使用 ALL
怒首領蜂（タイプC）	158,208,010	しげの友達	2-5まで
怒首領蜂（タイプA）	86,050,130	DDI(鮫)	2-4まで M・HIT 193

アミューズメントスクエア WING　和歌山
和歌山市島崎3-1ローソン島崎町2F　☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（震電）	1,503,200	R.S	2-3
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,373,400	うしっさん	2-1
ストライカーズ1945II（フォッケウルフ）	1,354,400	R.S	2-1
ストライカーズ1945II（ライトニング）	1,340,100	R.S	2-1
ストライカーズ1945II（モスキート）	1,287,600	R.S	2-2
ギャロップレーサー2	9′59″7	チトセオーLOVE T.I	ALLサクラチトセオー
バトルガレッガ	15,541,880	あき	ALL ガイン
スプラッターハウス	651,300	MAX	ALL
プロップサイクル	11,985	NASII	ストーリーモード ALL
コラムス'97	4,321	ORS-RYU	LV.149

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポケットファイター	2,467,200	RYAN	ALL レイレイ
カプコンスポーツクラブ	1,296,900	T.S	ALL
鉄拳3	1′06″08	LIR-MIN	ALL オーガ2 (同)
鉄拳3	55″21	ノーマル設定	ALL ポール 初プレイ(同)
ストライカーズ1945II（疾風）	2周目	みんな	
ストライカーズ1945II（震電）	2-2	H.M君がんばって下さい	
ストライカーズ1945II（モスキート）	2-3	ディック	
ストライカーズ1945II（ライトニング）	1-1	たけなかたかひろ	1-1ボスと相討ち

扇が丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市町高橋町86-2　☎076-246-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストライカーズ1945II（モスキート）	1,870,900	M.T	2-6
ファイティング武術	2′22″56	OGR	黒虎 ALL
ファイティング武術	3′17″16	OGR	小虎 ALL
ファイティング武術	4′37″41	OGR	王 ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト	4,136,300	穴ウメ用	イブキ ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト	4,653,700	とりあえず	コン ALL
スタースイープー	2′48″5	SIN	ストーリーALL
Gダライアス（ν ゾーン）	33,293,360	ロリコマンドーラヂオ	残×3 ALL

ゲームセンター　パスカル　大福店　岡山
岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（グリーン）	23,349,000	AKI	残0
ポケットファイター	2,375,400	ZZZ七首	ALLモリガン
対戦とつかえだま	3,127,200	ダーツ（鈴木氏感謝）	（ALLカップル19連鎖）
ザ・キングオブファイターズ'97	568,900	ピカチョー	テリー、シンゴ・いおり

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GダライアスVerII（λ ゾーン）	26,282,880	朝メシはヨウカン KAG三厳（甘党）	ALL ノーマルモード
GダライアスVerII（μ ゾーン）	36,553,130	SRX-TO	ALL ノーマルモード
GダライアスVerII（ξ ゾーン）	32,801,530	KAG三厳	ALL ノーマルモード
GダライアスVerII（ο ゾーン）	41,475,620	KAG三厳	ALL ノーマルモード
ストリートファイターIII・2ndインパクト	3,181,100	SRX-TO	ヤソALL 豪あり
ストリートファイターIII・2ndインパクト	2,020,400	おしるこも好きです KAG三厳	オロALL
19XX（震電）	16,071,100	おめでとう、自動車 真SD-MIT	ALL
X-DAY2（肉体）	183	でも寿命は縮むね SD-MIT	ALL? 屋久杉がライバル
スーパーストリートファイターIIX	1,472,900	Thomas	バイリンALL まだ現役台!
ダイノレックス	2,388,300	ひろぽん	ティラノALL 現役稼働中!

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（ο ゾーン）	36,670,800	MAB	ALL
ストライカーズ1945II（疾風）	1,281,000	AKI	2-1
テトリスplus2（パズルモード）	1,240,510	RDR（HRS）VTR	ALL 助手使用
テトリスplus2（エンドレスモード）	4,636,800	RDR（HRS）VTR	ALLチャプター33Lu99
ファイナルハロン（1600m）	1′32″2	☆TEN☆	ファンキーセブン
ファイナルハロン（2400m）	2′22″3	RAN	ファンキーセサンダー
怒首領蜂（タイプC）	140,502,810	RYO-出雲良子の許嫁	2-6
スカッドレース（上級T.A）	2′41″21	タコミス多しFCF	マクラーレンMT
スカッドレース（中級T.A）	2′34″35	俺の限界1FCF	マクラーレンMT
ピストル大名	862,700	イソノ	ゴンスケ団まで

ゲームプラザ　ミッキー　広島
広島市南区的場1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト	4,291,800	NEZ-GYO	ALLユン使用 真豪有 2倍有
ストリートファイターIII2ndインパクト	4,074,500	NEZ-GYO	ALLリュウ使用 真豪有 2倍有
ストリートファイターIII2ndインパクト	3,724,300	NEZ-GYO	ALLヤン使用 真豪有 2倍有
ストリートファイターIII2ndインパクト	2,900,200	NEZ-GYO	ALLエレナ使用 真豪有 2倍有
ポケットファイター	2,966,900	ねずぎよ	ALLレイレイ使用 99HIT無
ポケットファイター	1,811,500	F・H	ALLフェリシア使用
ストリートファイターIII2ndインパクト	2,607,700	ねずぎよ	ALLケン使用 豪鬼有 2倍無
ストリートファイターIII2ndインパクト	2,592,600	ねずぎよ	ALLユリアン使用豪鬼有 2倍無

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3TB（アキラ）	5′08″03	HIRO	ALL
バーチャファイター3TB（ジャッキー）	6′43″70	HIRO	ALL
ポケットファイター（モリガン）	2,390,300	AHO	ALL
ポケットファイター（リュウ）	2,134,100	AHO^2	ALL
ポケットファイター（ゴウキ）	1,318,900	SM	ALL
ポケットファイター（いぶき）	1,239,700	AHO2	ALL
マッハブレーカーズ（マキシマムスピード）	8″21	MF	
マッハブレーカーズ（モンスタードラッグ）	213.17m	HIRO	
マッハブレーカーズ（アイスクラッシャー）	34	HIRO	
マッハブレーカーズ（ハイパーグライダー）	706.65m	MF	

アミューズメントZiZZ　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド（カシュオン）	2,257,700	ジェントルメン	2-1
ティンクルスタースプライツ	1,924,570	おやじスター	キャラモード ALL
ティンクルスタースプライツ	1,640,790	おやじスター	ストーリーモード ALL
テトリスプラス（ノーマル）	436,400	Y.O	ライン196 レベル48
バトルガレッガ	12,821,190	KEI	ALL ワイルドスネイル

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GダライアスVerII（ο ゾーン）	40,405,420	S.H	残×3
GダライアスVerII（ξ ゾーン）	34,150,750	よーすけ-DSG-中坊	ALL 残×0
ポケットファイター（レイレイ）	9,999,999	FAD-IDA まわしまくり	ALL 100HIT
バンパイアセイバー（フェリシア）	2,637,800	FAD-IDA	ALL 9人
ストリートファイターIII 2ndインパクト	4,559,100	★-暗黒龍（バグらし君）	ALL ボーナスバグリ有
ストライカーズ1945II（震電）	1,826,700	クレイジー岩鬼	ALL 2-5
ストライカーズ1945II（疾風）	1,835,400	FAD-LXSVII	ALL 2-5
ストライカーズ1945II（Ta152）	1,663,500	AMT-QSD-PPP	ALL 2-4
ストライカーズ1945II（F-5U）	1,358,900	すごいよみらのさん	ALL 2-2
ストライカーズ1945II（P-38ライトニング）	1,247,200	ナオミックス	ALL 2-1

ビッグウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2nd（ユン）	2,996,500	やはりフレイザード将軍にまけました	ALLP×7楊炮 爆田、ゴウキなし
ストリートファイターIII2nd（ダッドリー）	2,575,100	コスプレが踊って雨乞い 水不足 (汁)	ALL
ストリートファイターIII2nd（ケン）	2,892,800	何であんな赤面蒼白な奴に負ける!? B	ALL 神龍拳 BC ゴウキなし
ストリートファイターIII2nd（アレックス）	1,936,600	チクソン・グレイン	ALL ゴーキ有 ギル無し
ストリートファイターIII（ケン）	3,449,200	とりあえずここらで一段落? BBC	ALL 神龍拳 いぶきスタート
ストリートファイターIII（ショーン）	3,113,900	やはりその日の1プレイ日が調子いいか	ALL ショウリも BBCユウ
ストリートファイターIII（ユン）	2,873,800	読書中に瞬獄殺をくらわれるギル氏	ALL 幻影陣 爆田 エレナS
ヴァンパイアセイヴァー2（フォボス）	1,492,000	フェリシアだきゃあホンマ…M-1	ALL 号 朧あり
ヴァンパイアハンター2（フェリシア）	1,254,500	プリーズヘルプのカモが3人消えたBB	ALL C 朧あり
ザ・キングオブファイターズ'97	656,800	さきお	ALL（アテナ・テリー・ラルフ）

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ナックルヘッズ（タケシフジオカ）	1,667,400	現機械はいご(ぼ) SUPER	ALL (連)
★ナックルヘッズ（クローディアシルバ）	1,558,200	おーい現機械はいご(ぼ) DNA配合	ALL (連)
★ナックルヘッズ（クリスティンミャオ）	1,270,100	G.M.C.機械T・H(ぼ) 炭酸飲料	ALL (連)
★ナックルヘッズ（グレゴリーダレル）	1,571,800	G.M.C.機械T・H(ぼ) クロレラ	ALL (連)
ブラッディロア（アリス）	3′37″58	機械AMG-E(ぼ)	ALL
スタースイープ（ストーリーモード）	1′56″8	G.M.C. 機械T・H(ぼ)	ALL
G-ダライアスVerII（ν ゾーン）	34,654,730	Sin-OgC	ALL
ストライカーズ1945II（ライトニング）	1,494,000	シューティングはできません ZEL(ち)	2-2 (連)
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,899,300	MIY 照屋くん元気かい?	2-5 (連)
スターグラディエイター	1′40″92	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL (連)(同) ゼルキン

サブカルチェア　福岡
筑紫野市二日市北1丁目2番3号　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII2ndインパクト	5,285,800	星野真理の笑顔に超メロメロッス♡(局)長	ALL P×16 ユン使用
ストリートファイターIII2ndインパクト	4,615,300	おみそ汁ー(よ)	ALL ヤン使用
ストリートファイターIII2ndインパクト	4,393,400	理論値700万!? まだまだ激甘 (局)長	ALL ヒューゴ使用
ストリートファイターIII2ndインパクト	4,317,900	マルチの会	ALL ケン使用
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	1,717,000	FTC-MIY	2-5(連)
ストライカーズ1945II（震電）	1,585,400	=にムリヤリ強制連行された人	2-4(連)
ウインターヒート（スラローム）	25″32	(局)長	リーファン使用
ウインターヒート（ボブスレー）	41″98	8号	B・B使用
ウインターヒート（スピードスケート）	33″51	8号	B・B使用
ウインターヒート（クロスカントリー）	4′56″46	8号	B・B使用

青木玩具　長崎
島原市弁天町1丁目7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'97	333,000	T・M	ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	406,700	K・I	ALL
マジカルドロップIII	311,118	Y・T	おとーりー
マジカルドロップIII	3,361,630	T・N	すごろく
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,078,800	C・F	テリー ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,265,500	AYA	JOE ALL
メタルスラッグ	1,539,320	K・K	ALL
ストリートファイターIII（リュウ）	2,345,200	ETN-C-BOLTVIC	ALL
X-MENVSストリートファイター	1,546,300	ご出席ありがとう。C-BOLTVIC	ALL
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,358,600	今月でとりあえず引退です。 VIC	ALL

・ビデオゲーム・

CLASSIC GUIDE (クラシック ガイド)

君よ, オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
パーフェクトソルジャー	20,000円	'93年	対戦格闘	有	有		トライ
エックスマルチプライ	16,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ビジランテ	15,000円	'88年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
R-TYPE LEO	12,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE II	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ

SNK

サファリラリー	100,000円	'79年	カーレース	無	無	H付	ソフトショップ★マリオ
オズマウォーズ	70,000円	'79年	シューティング	有	有	DIP表なし・白黒	カナヤ商会
ラッソ	50,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
アテナ	38,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	15,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ネオジオ	ママ・トップ
ハル21	13,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
サムライスピリッツ天草降臨	10,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ネオジオ	ママ・トップ

カプコン

ロストワールド	150,000円	'88年	アクションシューティング	有	有	純正P付, H付	ソフトショップ★マリオ
マーヴル・スーパーヒーローズ vs.ストリートファイター	123,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 98,000円	ソフトショップ★マリオ
ヴァンパイアセイヴァー2	100,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 75,000円	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターEX	100,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ママ・トップ
ウイロー	50,000円	'89年	アクションシューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ヴァンパイアセイヴァー	45,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 20,000円	ソフトショップ★マリオ
ダンジョンズ＆ドラゴンズ® 〜タワーオブドゥーム	35,000円	'94年	アクション	有	有	ROM 10,000円	ソフトショップ★マリオ
ストライダー飛竜	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
大魔界村	25,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
ヴァンパイアセイヴァー	22,000円	'97年	対戦格闘	有	有	CPII マザー	ママ・トップ
マーヴル・スーパーヒーローズ	20,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ストライダー飛竜	19,000円	'89年	アクション	有	有		メッセサンオー
ナイツオブザラウンド	16,000円	'92年	アクション	有	有		メッセサンオー
エリア88	15,000円	'89年	シューティング	有	有	海外版	メッセサンオー
サイバーボッツ〜フルメタルマッドネス	14,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
キャプテンコマンドー	12,000円	'91年	アクション	有	有	海外版	メッセサンオー
ヴァンパイアセイヴァー	10,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ソフトボードのみ	サン・カンパニー
ロックマン ザ パワーバトル	9,000円	'95年	アクション	有	有		メッセサンオー
戦場の狼II	8,000円	'90年	シューティング	有	有	海外版	メッセサンオー
X-MEN	6,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ヴァンパイアハンター	5,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ストリートファイターZERO2	5,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
スーパーストリートファイターIIX	4,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ヴァンパイア	3,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ストリートファイターZERO	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ

コナミ

ゼクセクス	30,000円	'91年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
対戦とっかえだま	30,000円	'96年	パズル	有	有		トライ
ライフフォース	28,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
大列車強盗	28,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジャイラス	25,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	25,000円	'91年	シューティング	有	有		メッセサンオー
A-JAX	24,000円	'87年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ゼクセクス	23,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
サンダークロス	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
キューブリック	20,000円	'89年	パズル	有	有		カナヤ商会
とべ！ポリスターズ	20,000円	'97年	シューティング	無	有		サン・カンパニー
トライゴン	20,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
沙羅曼陀 2	16,000円	'96年	シューティング	有	有		メッセサンオー
トライゴン	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
グラディウスII	14,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
サーカスチャーリー	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
特殊部隊ジャッカル	13,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
サーカスチャーリー	12,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ファイナライザー	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ロードファイター	12,000円	'85年	レース	有	有		カナヤ商会
進め！対戦パズルだま	12,000円	'96年	パズル	有	有		ママ・トップ
イー・アル・カンフー	10,000円	'85年	アクション	無	有	海外版	ファンタジークラブ
グリーンベレー	10,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ハイパーオリンピック	10,000円	'83年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
実況パワフルプロ野球'96	8,000円	'96年	野球	有	有		トライ
進め！対戦パズルだま	7,000円	'96年	パズル	有	有		トライ

彩京

ソルディバイド	25,000円	'97年	シューティング	有	有		トライ
ガンバード	15,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ

サンリツ

スペースウォー	70,000円	'79年	シューティング	無	有	DIP表なし・白黒	カナヤ商会
ドクターミクロ	48,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
バンバンカー	30,000円	'83年	アクション	無	有		カナヤ商会

ジャレコ

モモコ120%	45,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ぶたさん	28,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
プラスアルファ	28,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
銀河任侠伝	25,000円	'87年	アクション	有	有		トライ

セイブ

スティンガー	48,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ダイナマイトデューク	25,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会

セガ

スペースハリアー	150,000円	'85年	シューティング			純正P付, H付	ソフトショップ★マリオ
SDI	40,000円	'87年	シューティング	無	有	16A, サブボード付, P無	サン・カンパニー
シャドーダンサー	30,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ファンタジーゾーン	28,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ボナンザブラザース	25,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
青春スキャンダル	23,000円	'85年	アクション	無	無		ファンタジークラブ
アレックスキッド	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
オーライル	20,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
カルテットII	20,000円	'86年	アクションシューティング	有	有		ファンタジークラブ
ダンプ松本	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
クラックダウン	18,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
忍	18,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
エイリアンストーム	15,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
モンスターランド	15,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
バンクパニック	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
コラムス'97	12,000円	'97年	パズル	有	有	STVマザー	ママ・トップ
ブロックギャル	12,000円	'87年	ブロック崩し	有	有	基板のみ	カナヤ商会
サンダーフォースAC	8,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
ぷよぷよ通	8,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	3,000円	'92年	パズル	有	有		トライ

セガ／コアランド

ギャラクシーフォースII	18,000円	'88年	シューティング	無	有	大型基板, H付, P無	サン・カンパニー

タイトー

クレージーバルーン	150,000円	'80年	アクション	無	有	H付	ソフトショップ★マリオ
アルペンスキー	43,000円	'82年	スキー	有	有		トライ
ポートマン	35,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジャイロダイン	30,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会

ライトブリンガー	30,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
トップランディング	28,000円	'88年	シミュレーション	無	有	基板のみ	カナヤ商会
べんべろべえ	25,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ミッドナイトランディング	25,000円	'87年	シミュレーション	無	有	基板のみ	カナヤ商会
影の伝説	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
侍日本一	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
女三四郎	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ダークミスト	24,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ザ・ファースト・ファンキー・ファイター	20,000円	'93年	アクション	無	有		ファンタジークラブ
スーパーライダー	15,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
大旋風	15,000円	'89年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
エレベーターアクション	10,000円	'83年	アクション	有	有		トライ
まじかるで～と 卒業告白大作戦	10,000円	'97年	オムニバス	有	有	FXマザー	ママ・トップ
ヘビーユニット	7,000円	'88年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
ヘビーユニット	5,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ

データイースト

エドワードランディー	45,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
ザ・グレートラグタイムショー	38,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
トリオザパンチ	32,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ウエスタンエクスプレス	30,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
スカルファング	23,000円	'96年	シューティング	有	有		サン・カンパニー
サイコニクスオスカー	20,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
イエローキャブ	18,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジェネシス	18,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ダーウィン4078	15,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
臥竜列伝	15,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
空手道	13,000円	'84年	格闘	有	有		カナヤ商会
強行突破	12,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
リバレーション	10,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
コブラコマンド	5,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ドラゴンニンジャ	5,000円	'88年	アクション	有	有		トライ

テクモ

ギャロップレーサー	55,000円	'96年	競馬	有	有		ママ・トップ
デッド オア アライブ(A)	55,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ママ・トップ

東亜プラン

バツグン	20,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
ドギューン	10,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
スノーブラザース	8,000円	'90年	アクション	有	有		ファンタジークラブ

ナムコ

メタルフォーク	60,000円	'88年	シューティング	無	有	大型基板のみ	サン・カンパニー
アウトフォクシーズ	28,000円	'95年	アクション	有	有		トライ
ネビュラスレイ	16,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
ゼビウス	15,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
ゼビウス	9,000円	'82年	シューティング	有	有		メッセサンオー
スーパーワールドスタジアム'92激闘版	8,000円	'92年	野球	有	有		トライ
ディグダグ	8,000円	'82年	アクション	有	有		トライ
ニューマンアスレチック	8,000円	'93年	スポーツ	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	8,000円	'96年	クイズ	有	有		ママ・トップ
ティンクルピット	6,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
エメラルディア	5,000円	'93年	パズル	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	5,000円	'96年	クイズ	有	有		トライ
スーパーワールドコート	4,000円	'93年	テニス	有	有		トライ
ギャラガ	3,000円	'81年	シューティング	無	有		サン・カンパニー

日本アミューズ

アンブッシュ	40,000円	'83年	シューティング	無	有		カナヤ商会

任天堂

ドンキーコング3	40,000円	'83年	アクション	有	有		トライ

バンプレスト

クイズ!美少女戦士セーラームーン	50,000円	'97年	クイズ	有	有		トライ
美少女戦士セーラームーン	30,000円	'94年	アクション	有	有		トライ

ビスコ

五月陣戦	3,000円	'94年	将棋	有	有		トライ

HOT・B

シュマイザーロボ	12,000円	'93年	アクション	有	有		ファンタジークラブ

UPL

マウサー	50,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ノバ2001	28,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アークエリア	25,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
シュトラール	18,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
忍者くん阿修羅の章	18,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
タスクフォースハリア	15,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
XXミッション	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アトミックロボキッド	12,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ムスタング	12,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
宇宙戦艦ゴモラ	12,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会

ライジング

バトルガレッガ	45,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
バトルガレッガ	45,000円	'96年	シューティング	無	有		サン・カンパニー
魔法大作戦	20,000円	'93年	シューティング	有	有	ロケ？バージョ	サン・カンパニー

NMK／テクモ

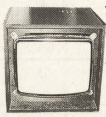
ハチャメチャファイター	15,000円	'91年	シューティング	無	有	ン	サン・カンパニー

調査にご協力いただいた販売店リスト

■トライ：〒101　東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F　☎03-5295-0667
■メッセサンオー：〒101　東京都千代田区外神田3-14-8　☎03-3255-3453
■サン・カンパニー：〒215　神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1　☎044-954-9459
■ファンタジークラブ：〒326　栃木県足利市大前町839-1　☎0284-62-6926
■ソフトショップ★マリオ：〒390　長野県松本市あがた1-2-16　☎0263-36-5536
■ママ・トップ：〒420　静岡市竜南1-1-54　☎054-248-7700
■カナヤ商会：〒532　大阪市淀川区東三国2-28-10　☎06-395-0272

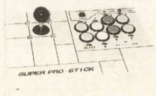
マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

開店8年の信頼
トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

18インチハンドメイドモニター

¥48,000
（中古）
¥68,000
（新品）

コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス………プラス¥22,000
ストⅡタイプ………プラス¥27,000
別売コントローラー（重り付）…¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子

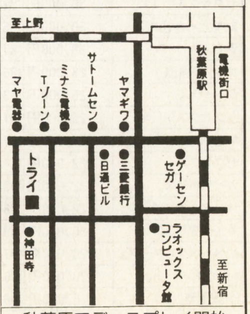


AV-5000……………………¥26,000
Σ8000……………………¥15,800

■当店オリジナルの
クレジットカード
トライカード
始めました。

営業時間
10～20:00
日曜は
11～18:30
年中無休

Nippon Shinpan
NICOS
クレジット
取扱い中



秋葉原でディスプレイ開始

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム

R-TYPE Ⅱ	10K
R-TYPE レオ	12K
迷宮島・妖獣伝	各5K
イメージファイト	10K
メジャータイトル	5K
ジッピーレース	5K
ロードランナーⅠ・Ⅳ	各18K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ	各15K
ムーンパトロール	15K
銀河帝国の逆襲	28K

SNK

サイコソルジャー	58K
ファンタジー	58K
ギャングウォーズ	5K
ストリートスマート	5K

ネオジオ業務用
MV-1 基板　18K
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式　10K
メモリーカード（新品）3枚付

カプコン

ソンソン	15K
エグゼドエグゼス	25K
ガンスモーク	25K
ストリートファイター	15K
SF-Ⅱ	5K
〃 ターボ	8K
USネイビー	18K
アレスの翼	18K
チキチキボーイ	15K
ひげ丸	15K
マジックソード	18K
ナイツオブザラウンド	15K

ＣＰⅡ　各種　格安

TOA PLAN

ゴークス（レバー対応）	2K
バツグン	15K
ヴィマナ	8K
フィグゼイド	6K
達人	4K
達人王	12K

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　①現金書留
②代引宅配便（ヤマト便）があります。
代引便の場合、代引手数料が１Ｋ加算
送料は１万円未満の注文のみ１Ｋ。
１万円 以上は不要。
※ＣＯＭＢＯ　ＡＶ専用の
中間ハーネスは２Ｋです。

分割払い始めました

基板高価買入

コナミ

グラディウス（電源H付）	35K
〃 〃 Ⅱ	20K
〃 〃 Ⅲ	25K
RF-2　（電源H付）	30K
スーパーヘリ・コブラ (c)	5K
ツタンカーム	12K
ハイパーオリンピック	8K
フロッガー，とおる君	各12K
サーカスチャーリー	10K
ローラーゲームズ	8K
エイリアンズ	28K
A-JAX	25K
パロディウス	3K
GX ROMボード格安	0.5K~

ジャレコ

プラスアルファ	28K
ロッドランド	15K
ポップフレーマー	12K
スーチーパイⅡ・P-47エイシス 湾岸戦争・ゲーム天国・グラティア・エンゼルキッス（ROM）	各1K
メガシステムマザー	格安

デコ

空手道・ロボコップ	各 5K
大相撲	5K
スクランブルエッグ	18K
ウルフファング	18K
クルードバスター	5K
デスブレイド	5K
ドラゴン忍者	7K
プロゴルフ・テニス	各3K
マジカルドロップ	2K
スーパーバーガータイム	10K

セガ

アッポー、ロボレス	各12K
フリッキー	12K
ファンタジーゾーン	15K
ヘビーメタル	28K
カルテット 2 16A	15K
シャドーダンサー	5K
ボナンザブラザーズS24）	10K
クラックダウン S24	10K
カロリー君vsモグラニアン	8K
テディボーイブルース	18K
ラフレシア，ガルディア	各15K
ピタゴラスの謎 S付	10K
ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c)	各5K
モンスターランド	12K
デュアルボード 各種	

トランキライザーガン、N-SUB
平安京エイリアン、侍、他、
価格等は、情報FAX（下記）を！

タイトー

スペースインベーダーCL	25K
バイオアタック	35K
クイックス 純正	18K
アルペンスキー	25K
ジャングルキング	25K
ドクタートッペル探検隊	5K
奇々怪界	5K
べんべろべー	15K
メイズオブフロット	3K
シーファイターポセイドン	18K
中華大仙，フリップル	各3K
パズニック	5K
バブルボブル	12K
黄金の城	18K

ザ、ピット	10K
飛翔鮫（F. SHARK）	5K
究極タイガー	5K
アルカノイド S付	5K
〃 リベンジー S付	8K
ヴォルフィード，パラメデス	各3K
レイメイズ、女三四郎	各15K
フォーティ ラブ	7K
グレートソードマン	15K
グリッドシーカー	15K
エレベーターアクション	8K
フロントライン	8K
リングレイジ	8K
クレージーバルーン	120K
フィールドゴール	68K

F-2 マザーボード付

プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー　3K（大基板）
F3-Subカートリッジ
各種格安 F3マザー特価

純正筐体入り各種
（送料別、税込）

スペースインベーダーT	80K
T，T，ブロック	60K
スペースチェーサー	120K

テクモ

アルゴスの戦士	18K
スターフォース	15K
がんばれギンくん	5K
雷牙	10K
サンダードラゴン	10K
ボンジャック	12K
ガズラー	18K
スイマー	18K

テクノス

くにお君	6K
ダブルドラゴン	5K
西遊降魔ろく	3K

ニチブツ

テラクレスタ（FM音源版）	5K
五目ならべ（連珠）	3K
ムーンエイリアン PⅡ(c)	8K
クレージークライマー(c)	18K
レジオン、アマテラス	各8K
フリスキートム	98K

UPL

シュトラール	5K
ムスタング	5K
タスクフォースハリアー	5K
ゴモラ	5K
ノバ2001	8K

ユニバーサル

コスミックアベンジャー	58K
ミスターDO 雪だるま	18K
ミスターDO (c)	3K
Mr. Do ワイルドライド	12K
ジャンピングジャック	15K
スナップジャック	28K

ナムコ

ナムコクラッシックVol1	12K
〃 〃 Vol2	28K
アサルト パネル付	25K
ネビュラスレイ	18K
ラリーX	18K
ドラゴンスピリット	28K
未来忍者	35K
ドラゴンバスター	18K
グロブダー	25K
子育てQマイエンゼル	2K
ギャプラス	8K
ドルアーガの塔	25K
コズモギャングビデオ	8K
スカイキッド	28K
スカイキッド DX	48K
ホッピングマッピー	58K
イシターの復活	48K
フォゾン	38K
F/A	10K
スーパーワールドコート	3K
ニューマンアスレチック	10K
スーパーパックマン	25K
ゼビウス、ディグダグ	各5K
ギャラガ	3K
パックギャル（ミスパック）	8K
パックマン(c)	8K
ハングリーマン	8K
ポパイパックマン	8K
タンクバタリアン (c)	8K
SI ROMキット	各5K

デンジャラスシード、ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

―珍品・逸品― その他

クラッシュローラー	12K
エクイテス	28K
タイタン	25K
ナンバークラッシュ	25K
サファリーラリー	80K
タイムアタッカ（ブロック）	15K
ジャンピューター	8K
ミサイルコマンド P付	68K
ドンキーコング (c)	12K
センティピード	38K
タイムトンネル	58K
ペッタンピュー	120K
フライボーイ	28K
サーカス（風船割り）	80K
ゾディアック（オルカ）	18K
ボレンチ	28K
ヤマト、ジャンプバグ	各15K
シルバーランド	28K
ペラチャン	28K
リバーパトロール(c)	18K
フェニックス	10K
ブラックホール	15K
レッドUFO	15K
ストリーキング	15K
激走（イースタンCO.	28K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、６Ｋ
アイドル麻雀，ファンクラブ 夏物語，麻雀フライデー，ズームイン，麻雀大予言，ねるとん牌鯨団，ミラージュ、麻雀学園，グッとE雀，殺人事件，大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ，クラブ90，パニックスタジアム，　華折鶴、舞妓花 各2K　スーパーリアルⅢ3K，スーパーリアルⅣ5K，スーパーリアルV　4K，着せ替え麻雀5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス（３画面）EXT. ロム付		58K◎
忍者ウォーリアズ（３画面）		88K◎
サンダーブレード	(a)	8K
アフターバーナー Ⅱ	(a)	8K
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	20K◎
ラッドモビール or ラッドラリー		10K
ハイパークラッシュ コナミ		28K
サイバースレッド	V21(a)	20K
スターブレード	V21(a)	18K
エアーコンバット	V21(a)	18K
ソルバルウ	V21(a)	18K
ギャラクティックストーム		28K◎
ナイトストライカー		38K◎

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！
3台も可
画面切替えハーネス付

COMBO AV
専用ハーネス 付
V21システムは+5V20A電源とPC用ジョイスティック（アナログ）とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要（2K）→ジョイスティック（1本）2K

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールＢＯＸ用の中間ハーネスは２Ｋ増しです

他社のコントロールＢＯＸにも対応

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板（ＪＡＭＭＡ．コネクター）＋ＪＡＭＭＡハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日　日曜日（祭日は営業）
営業時間　ＰＭ１：００～７：００

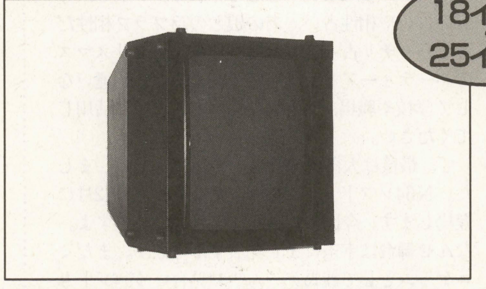
COMBO AV ＋ M－18 RGBモニター　入門用にも最適

18インチモニター新発売

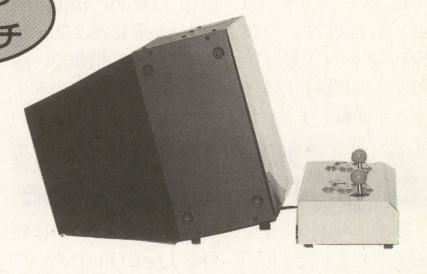
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
（各種家庭用ゲーム機もOK）

■ 仕様　（本体保証 6カ月）
◇ スチール製キャビネット入り
◇ 15,24kHz両用
◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ 18インチ 中古価格¥38,000 (程度良)税・送料別
◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000 (税・送料別)



18インチ・25インチ



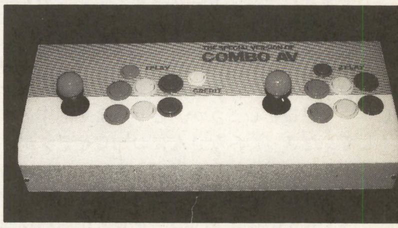
25インチもあります　中古価格¥58,000（税・送料別）

18インチモニター＋コンボAVセット
¥59,000（税・送料別）
JAMMAハーネス＋サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能（サイズ W:500 D:200 H:155mm）

◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と＃を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

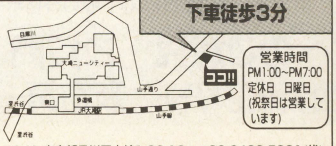
新型コンボAV発売中!!

"コンボAV"（12ボタン）
●Vタイプ
（S端子、ビデオ対応）…¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥2,000

満足のいく性能で安心価格

ショールームオープン

JR山手線 大崎駅東口
下車徒歩3分



〒141 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

imagineer

Imagineer-Cafe2:00AM

Imadio

どうもです。先月ふとした思いつきで「Imagineer-Cafe 2:00AM」リニューアル宣言をしてしまったため，どうすればよりよいページが作れるのかこの1カ月考えつづけました。もっとはやく考えろっつーの。で，思い切ってイラスト広場を復活させました！これでみんなともいろいろお話できますよね。ですから，おハガキお待ちしてます。今月はあるむさん，ありがとう！あなたは僕が守らなければ。メルティランサーRe-inforceも全国ゲームショップ&コンビニで発売中です！。

おかげさまで1周年突破&ホームページ始めました

先月も言いましたが，私がこのページの担当になってからとうとう1年が過ぎ去ってしまいました。あの頃の私はまだ広報担当となったばかりで，とりあえず「ベーマガの原稿」を毎月書き上げることに精一杯でした。そういえば最初に登場したとき，僕はいつかここで「お酒コラム」を書くなんていう爆弾宣言をしていたような気がします。うん，若いってすばらしい。というわけで今までこのページをご覧になってくださって，本当にありがとうございました。今後ともよろしゅうお願いいたしやす。

さて，では定例のお知らせいってみましょう！まずはかなりお待たせの話。ようやくイマジニアホームページが始動致しました！1年前に立ち上げはしたものの，やんごとなき事情によりこれまでずーっと工事中でご迷惑をお掛けしました。しかし，現在のところイマジニアページ，イマディオページ，PCタイトルページとそれぞれ元気に情報発信しておりますので，是非一度お立ち寄りください。アドレスは，http://www.imagineer.co.jp/です。今なら，つい最近発表になったSSソフト「EVE The Lost One」の情報や，海外からの移植PCタイトルの情報など話題のタイトルが満載です。行くしか！

ついに発表！EVE The Lost One

さて，ちょっと上でも触れましたが，ついに発表となりました「EVE The Lost One」！いつ発表できるかとずーっとウズウズしてたんですよ。なんせ「EVE burst error」「DESIRE」ともにPCからの移植でしたが，今回はセガサターン完全オリジナルストーリー！もちろんマルチサイトシステム&ルシッドモーションは健在で，CD4枚組の大ボリューム！前作「EVE burst error」を凌ぐクオリティに仕上がること間違いなしってな感じでしょうか。とりあえず前作をプレイしてくださったみなさんにお知らせですが，本作にはあの甲野本部長も登場します。詳しい情報は上記のホームページ上でチェックしてください。「EVE The Lost One」は98年3月12日発売予定，予定価格7800円です。続報を待て！

イマディオ・イマジニアからのクリスマスプレゼント

年末はビッグタイトルが目白押しですよね。僕自身も何を買おうか迷っちゃってますが，12月はイマディオからもみんなを悩ませる素敵なタイトルが2本登場するんです。まずはPSソフト「メルティランサーRe-inforce」。銀河警察機構の捜査官候補生・ランディ君がお馴染み先輩ランサー達に囲まれながら一人前に成長していく，業界初の“育てられゲー”で，現在全国ゲーム売り場&コンビニにて絶賛発売中です。来年春にはオリジナル・ビデオ・アニメも発売予定ですので，今後のメルティは要チェックですね。

さてもう1本はこちら，SSソフト「マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～」です。PS版が大ヒットとなった本作ですが，SS版はエンディングの追加，時計機能を使用した新イベントの追加など，新要素が満載です。12月11日発売予定ですので，クリスマスに好きな人と二人ではのぼのとプレイなんてのもいいんではないでしょうか。

そういえば，クリスマスに好きな人となんていうと，まさにうってつけのソフトがありましたね。12月5日に発売したGBソフト「サンリオうらないパーティー」がそうです。これはキティちゃんたちが“うらない”をしてくれるソフトで，今日の占いや相性占い，あの娘とのラブラブ相性だってバッチリ占ってくれちゃいます。クリスマスのパーティーアイテムとして使えること間違いなし！学校や職場，クラブなんかでも大いに活用してください。

で，最後は大御所の登場です。お待たせしました。N64ソフト「シムシティ2000」が12月に登場します。今回のシムシティはすごいですよ。なんせ舞台は宇宙にまで発展するのです。またミニゲームとして競馬ゲームやお見合いイベントもあり，これまでのシムシリーズとは一味違ったものとなっています。もちろん64ですから画面もきれい（ハイレゾモードなのでPC並みのグラフィック）だし，6800円で12月発売予定です。

まだまだあるんです年末発売タイトル

ではここでこの11月末から12月末で発売する残りのタイトルについて一気にご紹介させていただこうと思います。まずはコンシューマーからですが，ただいま絶賛発売中なのがSSソフト「トランスポート タイクーン」，街と街をいろんな乗り物でつないでお金もうけをするゲームです。それからGBソフト「メダロット」，これはカブトとクワガタの2バージョンが発売となるロボットRPGです。パーツを付け替えて自分だけのロボットを作ってください。続いてGBソフト「Z会究極の英語構文285」，巷で噂の合格ボーイシリーズ，天下の増進会出版とのタッグ第3弾です。これは英会話にも使えるので即買いですね。

ふう，コンシューマーはこれで終わり。続いてさらに多いパソコンソフトに移ります。ノンストップでいきます。まずはWin95ソフト「スーパーユーロファイター2000（完全日本語版）」，フライトシミュレーターの金字塔がついに日本語化です。Win95ソフト「ヒーローズ オブ マイト&マジックII エキスパンジョンキット」，追加モジュールですが，ボリュームは本体と同レベルのボリュームです。本体とパックの「ゴールドパック」も同時発売です。Macソフト「ヒーローズ オブ マイト&マジックII 完全日本語版」，ヒーローズはどこでも引っ張りだこ。Win95ソフト「面接の達人 ～サイバーリクルート編～」，大学生のバイブル“面達”シリーズ著者の中谷彰宏先生監修の就職&恋愛シミュレーションです。Win95ソフト「風雅対局本因坊2」，これは囲碁ソフトです。お父さんにもぜひ薦めてあげてください。ここまで挙げたタイトルはすべて発売中です。そして最後にWin95 ソフト「スプラッシュバトル」，要は水上ボートレースですが，攻撃あり，多彩なキャラクターありのレースです。12月12日にDRIVING CRAZYシリーズ第2弾として発売予定ですが，3Dfxグラフィックボード対応&マイクロソフトさんの新型ジョイスティック・Force Feedback Pro対応など話題の最新機能対応でもあり，これらを装備すれば面白さも倍増です！

ということで，今月はソフト紹介だけで終わってしまいました。今後はもっとラジオっぽいノリでいろいろやっていきたいと思ってるので（酒コラムもいつか…！？），とりあえずお便りください。ではまた。

イラスト広場

埼玉県あるむ

◀「エクサレギウス」ですか。このイラストを送ってくるとはかなり通っすね。今度はメルティも是非。

イマジニア・イマディオへのご意見・ご質問・なんでもお便りお待ちしています！
〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15F イマジニア(株) 広報宛

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777
http://www.sps.co.jp/

こんにちは！毎日ホントに寒いですよね。みなさんいかがお過ごしですか？早いもので今年も残すところあと１カ月足らずとなってしまいましたね。悲しいことに年を重ねる毎に１年間がホントに短く感じるようになっちゃって。これからクリスマス忘年会そして大掃除といろいろ忙しくなると，ほんとあっという間に今年も終わり。体調には十分に気をつけてハメをはずさない程度に飲んで食べて歌って踊って（？）残りわずかの1997年を楽しもう!! それでは今月もSPSスピリッツ元気にいってみよぉぉぉ～～～!!

AOKI×AOKI

もーいーくつねーるーとー♪お正月だねっ。でも年々正月とかクリスマスとかっていうイベントに敏感じゃなくなってきたよ。みんなはどうかな？オッと！そう言えば世の中にはクリスマスってものがあったんだな！AOKIは全然忘れてたよっ。クリスマスかぁ，プレゼントには『HYBRID』がいいんじゃない!?えっ？もうみんな持ってるって？ゴメンゴメンつい営業しちまった。話は変わるけど冬ってみんなキライ？まあ大半の人はキライだよね。AOKIもキライだけど「いやだな～」なんて思ってると冬はホント長いんだよね。でもスキーとかやって遊んでると「もう雪がなくなっちゃうよ～」って言うくらい冬が短く感じるんだよね。冬がキライな人たちガッツで乗り越そうぜっ！

AOKI×怒首領蜂

現在のAOKIの怒首領蜂情報は１コイン『５ボス』でノーボム・ノーミスでは『３ボス』！ 目標のノーボム・ノーミス『３ボス』は達成できたが１コイン『１周目クリア』は全然ムリ。今は一発ミスったらヤル気をなくすって感じ。どうせまたやるんだけど。 社内のトップは１コインで『２週目３ボス』だ。AOKIには彼が神様のように思えるんだけど彼曰く「納得いかない」だって。参っちゃうよなぁ～。AOKIも「納得いかない」って言ってみたいよ。

AOKI×HEXENⅡ

まだまだ始めたばかりなんだけど結構イケる。ネット対戦ができるから早く実力ＵＰしてネット上で暴れたいね。AOKIのNameはDiablo時代のNameを少々受け継いでる。今はまだ敵をまともに倒せないからネットに出られたもんじゃないけど強くなったら出て行くもんね！ ん～デビューの日はまだまだ遠いな。

怒首領蜂 PS移植

来年の『見る見るプレイステーション』で『怒首領蜂』のプレイ中ムービーが見れます！『怒首領蜂』は98年発売予定だよ!!!

HYBRID発売中

さあっ！『HYBRID』はもう発売されましたっ!!!みんなはもう手元にあるよねっ！（そのつもりで書いてるんだけど）

それじゃあ早速裏技をバラしちゃうのだ！

秘儀裏技～永久保存版～

まずは『全マップ表示』からバラそう。

タイトル画面から「Load」を選んでパスワードコンティニューだ！入力するパスワードは『B#RTH＊W@RK ＊S#X＊D#@TH』。これで通常通りゲームスタート！セレクトボタンでマップを出すと既にその階の全マップが表示されているぞ!!!

そんでもって次は『ステージ選択』だ！

全マップ表示同様に『#W@NN@W@RP 6969696969』を入力。するとLoad管理画面に『WARP』が追加され，そこから各階層へスキップができる。

最後は HYBRIDで最強のパスワードと言われている『銃・爆弾の無制限』をバラすぞ!!

パスワードは『#W@NN@CH#@ T69696969＊』だ!!! これを使えば一度手にした兵器はずっと使えるようになるんだっ。この他にも色々な隠しコマンドがあるので色々トライしてみてください。ＳＰＳホームページも必見!!!

棋太平 for Windows95

棋太平 for Windows95は10月31日（金）に発売されました!!! 購入者の皆さんたくさんのお葉書きありがとうございます！この『棋太平 for Windows 95』はＳＰＳホームページでも販売しておりますので無料体験版でチョイトやってみて『これは！』と思ったら即GETしよう!!!

ここで一発“今月のお言葉”を言わせてもらおう。『棋太平ハ進化スル』だヨロシク!!!

よ～こちゃんのひとりごと

お久しぶりです。またまたさぼってしまいました…。最近インターネットってホントすごい!!と感激した出来事がありました。それは…ある晩とあるテレビ番組によ～こちゃんのと～ってもお気に入りの人がゲストで出ていたのでウキウキしながらテレビを見てたの。その番組の中でいつも『○○対決』っていうのがあってその日はなんと“ギャグマンガ対決”！(何の番組か分かったかな？)それでその対決で勝ったマンガ本がすっごく面白そうだったの。だってね2～3ページ(？)読んだだけでそのゲストの人ホント大笑いしてたもん。うわ～絶対に読みたいって思ったんだけどそのマンガ本のタイトルを忘れちゃって(涙)。でもすごく読みたくて何人かの友達に聞いても分からなくて表紙を見れば分かるかな？なんて思って本屋さん行ってみたりしたけどやっぱり分からなくて…。そうなると余計に読みたくなっちゃって何とかして調べる方法はないかな？なんて思っていたらありました!! それがインターネットだったの。そのゲストに関するホームページを作っている方がいてそこのチャットルームで『謎のマンガ本』の事を聞いてみたらすぐに分かったの。そこにいた１人の人がその番組をビデオに録画していてわざわざ見てくれて。それもよ～こちゃんがそのチャットルームにいたのはお昼休み時間のほんの30分くらいだったのに。おかげで何日間も胸の中のモヤモヤが一気に吹っ飛んじゃった。これってすごいよね!!なんか１人で感激しちゃいました。“よ～こ感激”(これってパクリじゃない？)って感じ！ほんとインターネットの凄さを感じました。早速本屋さんに行ってみたけどまだそのギャグマンガは見つかってないの。あ一早く読んでみたい…。今日も探しに行こう!!

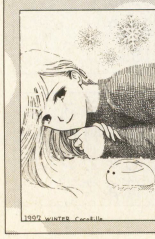
✵SPSイラストWORLD✵

今年最後の“ＳＰＳイラストWORLD”です。いつもホントにたくさんのイラストありがとね。そしてまた来年もよろしくお願いしま～す!! By よ～こちゃん

◀宮城県　P・N　丹波屋又蔵
もうすぐクリスマスだね。こんな風にホワイトクリスマスになってほしいよね。

◀北海道　P・N　月代銀猫
『とらわれのお姫様を守るために、悪の親玉を倒すべく迷宮に入っていった無鉄砲な主人公とそのお供の妖精』なんだって。何て美形の悪の親玉なんでしょう。

◀大阪府　P・N　にんじんきらい
センター対策か…。大変だと思うけどこの冬を乗り切れば暖かい春がやってくるよ。がんばって。



◀高知県　P・N　Cocofille
雪ウサギかわいいね。そういえば雪ウサギって作ったことないな…。

◀大阪府　P・N　榊原架威
うわ～ほんと猿耳だ!!その上ピアス（？）してるしこのシェゾなんかかわいい。

◀千葉県　P・N　鈴木有人
鈴木有人さんからの問題!!このシェゾは何をしているのでしょうか？（答えは来月号で…）

◀神奈川県　P・N　たぬき
羽の人を書くのが好きなんだ。次回はオリジナルで書いてみて。楽しみに待ってるよ～。

◀熊本県　P・N　楸
こんな艶やかできれいな黒髪に憧れちゃうわ。とってもうらやましー。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル 〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

1か月のご無沙汰，みんなのヒーロー秋浜です（今回は最初からぶっ飛んでしまっています）

11月中はイベントが続いた上，プライベートでは引越しするなど結構忙しかったりしましたが，みなさんはどんな秋をすごされましたか？ちなみに私は労働と食欲，かな。気がつくと1997年ももうすぐ終わりですね，今年もいろいろあったなぁ…などとゆっくり今年を振り返るまえに，まずはこのコーナーでも読んでのんびりと過ごすのもよろしいのでは…すみません，心にもないことを書いてしまいました。ではいってみましょう。

ありがとう！ロックマン10周年

去る11月9日，ロックマン誕生10周年を祝うイベント『ロックマン大大博覧会』が行なわれました。当日はなんと！8,581名にものぼるお客様にご来場いただきました。この場を借りて厚く御礼申し上げます。

当日はまさしく『立錐の余地もない』状態。新作『ロックマンDASH』もプレイできるゲームコーナーは大盛況，グッズを販売するコーナーではこの日だけの限定販売『ロックマンどら焼き』が飛ぶように売れ，イベントステージにいたってはお客様の途切れることがなく，移動するのも一苦労…本当に『大大盛況』の一日でした。

考えてみれば第1作がファミコンで発売された頃，私はただのユーザー。あまりの難しさにさじを投げていたこのゲームのお祝いの場に立ち会える…嬉しくもあり，同時になんとも不思議な気分です。ここまでロックマンが歩んでこれたのは，みなさんのご声援のおかげだと痛感しております。

ですがこれはあくまで通過点。次のステップに向けて，これからもロックマンをよろしく!!

「ストIII 2nd」に第3の巨人出現！

いよいよゲーセンに登場の『ストIII 2nd』。新たに参戦したヒューゴー&ユリアンの巨人コンビ，使ってくれてますか？

さてこのストIIIにもう1人，巨人が眠っているのを皆さんはご存知ですか？そう，あの『拳を極めし者』豪鬼が出現するのです！

コマンドはいたってカンタン。リュウにカーソルをあわせて下・下・上，ケンにあわせて上・上・下，リュウで上，ケンで下，ショーンで下・下・上・下・上・上・上。以上。

ここまで仕込みが終わったら，現れた豪鬼のカーソルにあわせて決定。ここで間違えて決定してしまうと結構悲しいので注意。

さあ，皆さんいかがでしたか？ちなみにCPU戦でも乱入してきますので注意が必要です。彼の強さについては，皆さん自身が確認してくださいね。

新たなる巨人の参戦でますますヒートアップする『ストIII 2nd』。キミも今すぐ近所のゲーセンへ急げ！

「はまぁの部屋」なのか!?

しかしなんですな，画面写真の撮影なんてぇものくらい厄介な仕事はありませんな…と，長屋のご隠居のようなノリでこのコーナを始めてみましたが，実際この仕事には苦労が付きもの。もちろん他の仕事だってそうなんですけどね。という訳で今回は撮影秘話を一つ。

雑誌用に撮影する写真には色々と制約がつきます。例えば雑誌初登場のゲームで，いきなりラスボスや裏技が紹介されたら，皆さんだってつまらないですよね？毎回『今回はここまでお見せしよう』とか『この辺がいいんじゃないか』なんてことを常に考えながら撮影をしています。

それから写真を撮る画面を出すまでが一苦労。私は不自由しませんが，『昇竜拳が出ねぇ！』なんてことは結構ある話。他のメーカーさんもきっと苦労されていると思いますよ。

後はゲーム自体が難しいとか，そのゲームに慣れていない場合。『ロックマンX4』のときは，いい絵を撮ろうとするとやられて，やられないようにするといい絵にならない…モニターの前に座って撮影すること4時間。私のそのときの心境はあえて書きません。皆さんのご想像におまかせします。

そんなこんなで何かと気苦労が絶えないこの仕事。それでも『ユーザーの方によりよいものを！』という気持ちで日々頑張っております。

雑誌の写真を見たら，色々と考えながら見てみると面白いと思いますよ。それではこの辺で。

イラストギャラリー

このコーナーへの応募はがきが増えたことと同時に，ちょっとしたコメントも増えたのは，嬉しい限り。なかなかイカしたことが書いてあったり，ソフトへの感想が書いてあったりと，思わず原稿を書く手を止めて見入ってしまう…だから原稿が遅れるんだってば！（ちなみにこの原稿，締め切り当日の夜に書いています。関係者の方々，大変申し訳ありません）

実は奥が深いと評判の『ポケットファイター』。是非ともいろんな人たちに楽しんでほしいですね。
◀山口県・くにきち

男性うけを狙って描いたとのこと。さぁ男性諸君，うけるように。私は1人でさっきからうけまくり（…）。
◀高知県・Cocofille

ネクロって，こういう扱いが多いような気がするんですけど。うしろのオロのハートマークが…（絶句）。
◀埼玉県・源氏修羅

▶石川県・KEIKO
『バイオ2』ももうすぐ登場。おまたせです。今回はゾンビの動きもさらにパワーアップ。お楽しみに！

▶東京都・苺みるく
後ろにいるリリスのコブは，もしかしてリンゴで…？でも，そのくらいなら可愛いもんですよ，バレッタの場合。

▶神奈川県・たぬき
いよいよ発売間近の『DASH』。密かにデータ君の人気が急上昇。もちろん他のキャラにも注目してね！

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

大阪	06-946-6659
東京	03-3340-0718
札幌	011-281-8834
松山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙台	022-214-6040
広島	082-223-3339
福岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコン BASIC
SEGA OFFICIAL
VARIETY SPACE

◀KEIKO

竹崎 みんな，いい子にしてたかな？

奈美 今月も何とか締切に間に合いました。

竹崎 年末はたくさんソフトが発売されるね。今月は新作タイトルのお知らせから行ってみようか。

奈美 まずは，アーケード版も登場したばかりの『ウィンターヒート』が，98年2月5日に発売が決定しました！

竹崎『ウィンターヒート』は以前発売された陸上競技ゲーム『デカスリート』の続編にあたるんだ。今度の種目は，スキーやスケート，ボブスレーとかウインター！

奈美 ボタン連打で，目指せ新記録！

竹崎 今回は4人同時対戦も可能。サターン版オリジナル種目も三つ追加されてお得だ。

奈美 またまた，対戦が熱くなりそうですね！

竹崎 続いては，TVで大人気放映中のアニメ『少女革命ウテナ』が，アドベンチャー・ゲームとなって，来春に発売決定！

奈美 今回のゲームでは，新キャラクターの登場に加えて，ストーリーも完全新作になってます。お楽しみに～。

竹崎 ギャァアアア～!!

奈美 今か今かとお待たせしていた，ガンシューティング・ゲーム『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』が，サターンに登場です！

竹崎 ギョエエエ～!! アーケードに登場以来，移植希望の声が多かったギャア～。

奈美 これで思う存分，お家で遊べますね。

竹崎 発売まで，アーケードで腕を磨いてグオ～ギャオ！ さて，'96年に発売された人気RPG『ドラゴンフォース』の新作が'98年春に発売されることに。その名も『ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～』だ！ 仮称っ!!

奈美『ドラゴンフォース』は，100人対100人の通称「ゴチャキャラバトル」で話題になりましたよね？ 私も仕事に差し支えるほど遊びました。

竹崎 今度もゴチャキャラバトルか!? 何がパワーアップするのかっ!? オレに教えてくれ！

奈美 例えば100人対100人がパワーアップして，1000人対1000人になるとか！

竹崎 そんなん，キャラクターが見えなくなるだけやないか。そーゆーのはパワーアップとは言わんわ!!

奈美 開発の方，本当に1000対1000だったらごめんなさい…。

竹崎 前作はキャラクター人気がすごかったし，今度も胸にキュンとくるキャラクターがたくさん登場するといいねぇ。

奈美「胸にキュンとくる」っていうのはちょっと違うような気が…。

竹崎 というわけで11月で終わってしまったが，デジタルサーカスに来てくれたみんな，ホントにありがとうございました!!

奈美 竹崎さんは，福岡，名古屋，横浜でしたね。

竹崎 どこへ行ってもたくさんの人が来てくれて，涙モノのうれしさだったよ。

奈美 それ以外，言いたいことは？

竹崎 これからも，がんばります。

奈美 次ですー。

竹崎 セガサターン，シロ!!

奈美 "せがた三四郎"のTV－CFは，もう見てもらえたかな？ "せがた三四郎"なる柔道家が，他の遊びをしようとする人々をバッタバッタとなぎ倒し，清く正しいセガサターンの道に導いていくという強引なTV－CFなんですが。

竹崎 ソニックR，シロ!!

奈美 この"せがた三四郎"のネーミングに引っかけた「お楽しみ3シロ！DISK」プレゼントキャンペーンを年末年始に実施！ *98年1月31日までの期間中，サターン本体をご購入いただいた方全員に，買ったその場で「お楽しみ3シロ！DISK」っていうものをプレゼントします！

竹崎 シャイニング・フォースもシロ!!

奈美 気になるディスクの中身ですが「SONIC R」「シャイニング・フォースIII」，それから「街」の体験版CDが3枚セットになっているんですよね。

竹崎 街まち街まち街，シロ!!

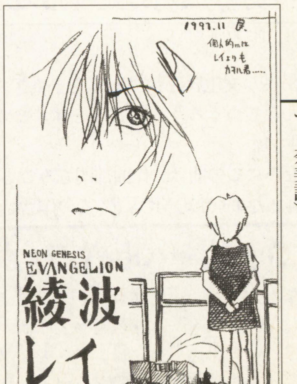
奈美 もう1台サターン買おうかな。5畳半のワンルームにサターンが2台並ぶさま…壮観ですね（うっとり）。

竹崎 うっとりしないで，セガサターン，シロ!!

◀橋本八尋　セガ・パートナーズ、ご入会ありがとう

◀特異点　これは、新戦闘服？

◀ハーツ　3回目の投稿、お待ちしてます



◀にんじんきらい　個人的にはレイよりもアスカ…（ゲーマー奈美談）

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

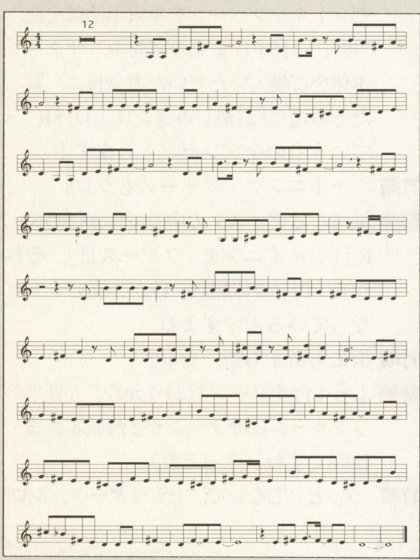
■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

ここ数年，自分オリジナルの年賀状を出さなくなった私なので，「羽子板とイノシシ」のイモ判作ったりとか，「今年もヨロシク」とか言ってるサルを描く機会がなくなりました。ので干支とかわかりません。最近はカラーテレビ（死語）買っても置物をくれないんですよ。

CLUBときめきメモリアルリスナーの皆様！

「みんなでつくろう！CLUBときメモソングコンテスト」作詞部門，いよいよスタートです。この譜面を参考にときめきなソングの胸キュン歌詞をつけてください。恋に前向き！でもちょっと不安…みたいなテーマもあうかもね。もちろん別のアプローチでもOK！OK！

自信作ができたら番組宛に送っちゃおう。締切は今年の大晦日。審査員は桜ちゃん・みえちゃんはじめ番組・コナミのスタッフ一同。グランプリ作品は番組で発表される。さあキミもチャレンジ！



宛先
〒160-02 文化放送 CLUBときめきメモリアル「みんなでつくろう！CLUBときメモソングコンテスト」係

ちなみにこの曲は，作曲部門でみごとグランプリに輝いた東京都のMOVEくんの作品だ。ヤホウ。

さゆ鈴のひとりごと

今年も1年が過ぎようとしていますね。今年はどんな1年でしたか？来年はどんな年にしたいですか？とりあえずさゆ鈴は，来年どんな手帳を使おうか思案中。また年をとってしまうなんて考えたくなくて現実逃避しています。たぶん来年も今年とあまり変わらないと思うんだけど，より自分らしく，より幸せに生きていきたいと思います。一生懸命走ってきた人も，ちょっぴりお休みして，よい年をお迎えくださいませ♥

流石野の言い分　月日がたつのは速いモノ編

全国195万8千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま♥

ふ～，速すぎる。なにがって？月日がたつのがですよ。この前新年を迎えたと思ったのに…。はぁ～またお年玉恐慌に襲われる新年がやってくるのですね。そういえばこの前新企画として始めたはずの「月刊ときめき」が，ついに98年1月1日発売のNo18で最終号を迎えます，う～ん，いつの間に1年半もたったんだ？って感じです。「続けやがれ！」の声もたくさん寄せられているのですが(苦笑)，18カ月も続いた異例の長期CDシリーズだったんで，惜しまれているうちに大団円を迎えさせてやってください(←親心)。そして終わるシリーズあれば初お目見えのCDあり！同日発売で「アニメ　がんばれゴエモン　オリジナル・サントラ」が発売になります。このCDはTBSアニメでみなさんお馴染みの「がんばれゴエモン」の中から19曲をセレクト，ボーナストラックとして栗林みえちゃんが歌うエンディングテーマ「O.K！O.K」も収録。お楽しみに。あ，忘れちゃいけないCDがもう一つ，「ときめきメモリアル　ボーカル・ベスト・コレクション5」が12月22日に発売されます。今回も21曲2枚組の超お買い得ボリュームで迫るこのCD，小野坂選手の新曲や，ハコさんの新曲も聴けて，超々オススメです。お楽しみに。

もう一つだけ聞くわ…燐をどうしたの？

「ひどいひどいひどいひど～い」と波乱を呼ぶ最終回をむかえた「クリック&デッド NETWAYスイーパーズ」。

最終回オンエア後の文化放送「CLUB db STATION」には，五番目テレパスさん関係のハガキと1，2を争うほど大量のドラマ宛「×××!!（ネタバレするので自主規制）」ハガキを頂きました。

ドラマを一度聴いた人は一体何が起こったのかとただただ呆然。エアチェックしたテープで繰り返し聴いても雑音に負けるわテープはのびるわで真実には届かず。または放送を聴き逃して夜も眠れず……という状態でリスナーのみなさんはまさしくストレス破裂寸前かと思います。

そこで，お待たせしました。12月22日，ついに『クリック&デッド　NETWAYスイーパーズmission:final「インフォメーション・ウォー」』がリリースされます。

お馴染み金月真美&桑島法子のムーディでポップなトークパートには，朝比奈レポータ役の鉄炮塚葉子さんがゲスト出演。そして，いよいよ待望の桑島法子ボーカル曲も収録決定!!

クールでダークで小気味よいC&Dワールドに浸りたい人はもちろん，桑島法子嬢のビュウティフルボーカルに酔いしれたい人も，ブックレットのイラストでドラマのイメージを広げたい人も，衝撃のファイナルを確かめたい人も，応募者全員プレゼントのダイナマイトCD狙いの人も，即ゲットすべしの中毒者続出SFサスペンスドラマCD，最後のリリースです。

なお，「クリック&デッド」シリーズは現在，お店で手に入りづらい状態です。店頭にない場合は「クリック&デッド」と注文してください。早く確実に入手できます。

コナミレーベルインフォメーション　番外編

今年も，また，クリスマスがやってきました。「ときめきメモリアル FANTASTICクリスマスパーティー」聴いてくれたかな？あなたのクリスマス心をくすぐるこの1枚。まだの人はぜひ手にとってみてね。詩織ちゃんも沙希ちゃんも他の女の子たちも，あなたと過ごすクリスマスを楽しみにしています♥

そして，1月1日には「ときめきメモリアル　piano collection2」発売。いや～，優雅なお正月だっ。お琴よりピアノ。おせちよりときメモ。そんなあなたのために，心を込めてつくりました。これで素敵な冬休みが送れそうでしょ？

from 古川もとあき to YOU

古川もとあきと言えばコナミ矩形波倶楽部はどこに行ったのかな？なんて思っている君に，スーパーごきげんなCD情報をお届けしよう。

コナミ矩形波倶楽部ベスト！

1997.12.21 ON SALE

量感質感共に120%だからお楽しみに。

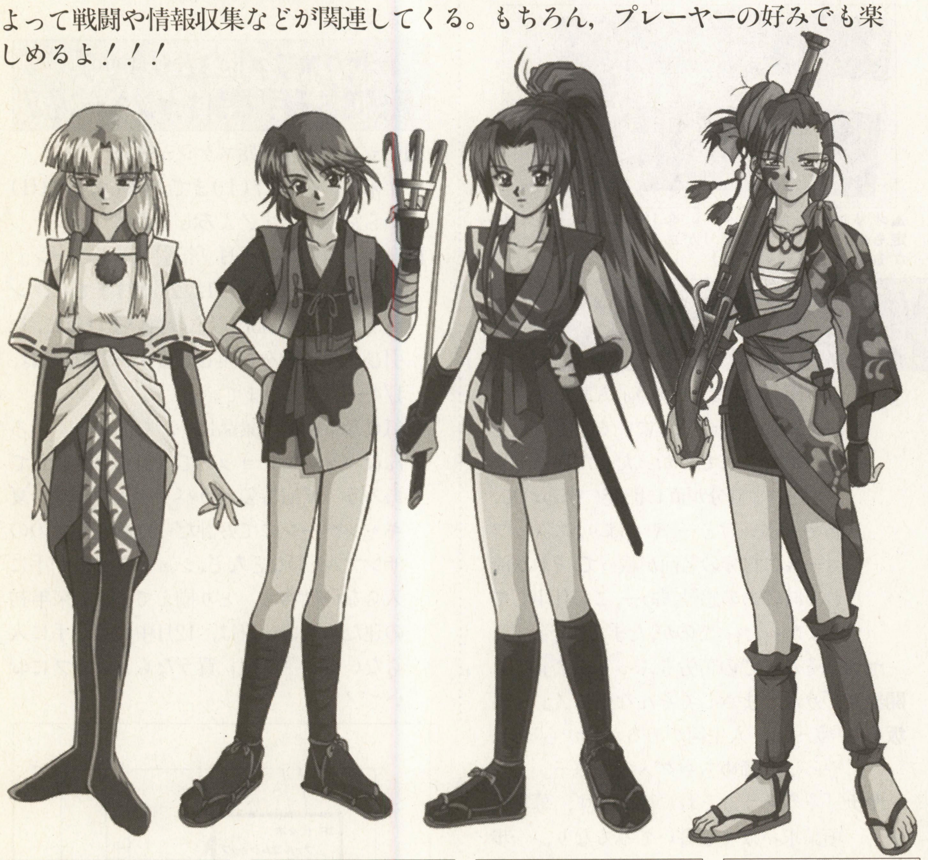
TG ステーション

TILK～青い海から来た少女～(SS版)12月23日発売予定

TGL TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ヶ枝町1-3高栄松ヶ枝ビル

戦国美少女絵巻 空を斬る!!

TGLに新作ソフトが出るぞ!! WINDOWS95版「戦国美少女絵巻空を斬る!!」RPGが1998年2月発売予定 ￥9800(予価)で，発売決定!!かわいいキャラクターがたくさんでるぞーイベントも豊富で声優陣も豪華メンバーが勢揃い。時代は戦国・安土桃山を舞台に，出会い・別れ・友情・恋愛など，さまざまに繰り広げていくストーリー。とにかく，美少女のキャラクターたちがかわいい！！！なんと，キャラの行動や戦闘を左右する「着せ替えシステム」を導入。着ている服によって戦闘や情報収集などが関連してくる。もちろん，プレーヤーの好みでも楽しめるよ！！！



白鷺いずみ

無口でおとなしい正確のため、その素性についてはほとんどが謎に包まれている。とても霊感が強く、予知能力もあるようだ。

猿飛加乃

勝ち気で負けず嫌いの、甲賀出身の見習いくのいち。こころに、敵対心を燃やしている。

百地こころ

一人前の忍びになることを目指し日々練習に励む。おっちょこちょいの性格で、義兄の風太を、とても尊敬している。

雑賀　京

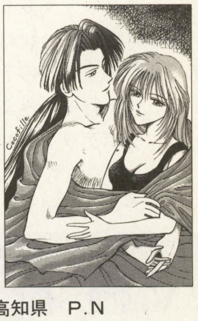
裕福な家で育ち、皆にかわいがられて育ったため、少し風変わり。雑賀頭領の娘で、鉄砲の扱いに関しては超一流の腕を持つ。

イラストハガキ大募集!!

宛先：〒530
大阪市北区松ヶ枝町1-3　高栄松ヶ枝ビル
㈱テイジイエル「ＴＧステーション係」
どんどん応募待ってるよ！！！

今月のイラスト

◀三重県　P.N
12月16日生まれ
誕生日おめでとうです。今年で何歳になりましたか？
コレキヨさんへのお礼＋αだそうです。



高知県　P.N▶
Cocofille
レオンとリアンの10年後の二人…。とても，アダルトチックだね!!レオンとリアンは兄弟だったような??!!

◀高知県　P.N
Cocofille
またまた Cocofille さんの絵でめちゃかわいいリアンちゃん。メリークリスマス!!リアンのサンタ風ドレスもなかなかＧＯＯＤ!!

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!

URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職種：アニメータ，グラフィック，プログラム
（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）
シナリオ，ハードウエア，営業
連絡先：06-354-8721（代）
総務部　中島
勤務先：大阪北区（南森町）

Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190東京都立川市曙町1-14-13
TEL.042-527-6501(代)
FAX042-528-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN1係
http://www.falcom.com/

発売直前！『ヴァンテージ・マスター』（略してVM）そしてファルコムからの年末大プレゼント！

◀従来より少し大きめなパッケージ（当社比）。うーん、この手ごたえ…。

坂っち「まもなく発売の『VM』は，勝つたびにその面白味が増してくるシミュレーションRPGで，私みたいな初心者からバリバリのＳＬＧファンまで，虜になること間違いなしの自信作！特製カレンダーももらってね」

ヤナ「とくせいかれんだぁ？何それ…」

坂っち「知らないの？近くのパソコンショップへ行ってみよーう。卓上カレンダーやポケットカレンダーが，なんと無料でもらえちゃう！あとお店によっては，な，何とポスターまでもが！」

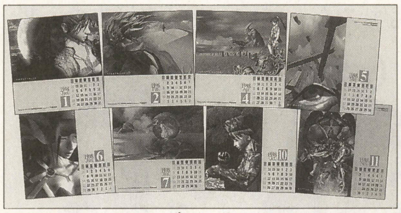
ヤナ「それはスゴイ！なんてオイシイの～」

坂っち「でしょ。そして，年末だからファルコムもサンタになりましょう！お店で流れてるのと同じ，店頭オートデモを5名にプレゼントしちゃいまっす！」

ヤナ「ええっ!?…プレミアものじゃん！」

坂っち「かもね。『VM』のプレイした感想と，このページの感想，二つを葉書に書いて送ってね！”ＦＮＥデモ係”まで。締切は12/31，消印有効よ。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきま～す」

ヤナ「『VM』プレイで，年末&年明け幸せに過ごせることうけあいだぁ！」


▲オリジナルカレンダー。今しか手に入らない限定ものだよ！（数に限りがあるので早いもの勝ちかも？お店に急いで！）

～ ある日の無駄話風景　VM 発売特別企画編 ～
VM開発者に直撃インタビュー『人生チャレンジあるのみ！』

今回は，VM開発が終わってホッと一息つきたいけど，早くも次の仕事に挑んでいる元VM開発担当者にお話しを聞いてみたよ！

坂っち「この記事が載る頃には，ついにVM発売ですね，お疲れさまでした！出来映えはいかがなものでしょう？」

開発Ａ「そりゃ～，もうプレイしてもらう他ない！あの面白さは，語れないっす」

坂っち「今は，次の仕事に忙しそうですが…」

開発Ａ「う～ん，忙しいけど，自分の選んだ仕事なんで」

ヤナ「どうしてこの仕事を？やっぱり，夢だったんですか？」

開発Ａ「何となく漠然と…。けど，どうすればいいーのか分かんなくて…『俺の夢はこれ！』って，分かってからも，今に至るまでは，結構いろいろあって，落ちては受けるを繰り返したり…。ほんと，何度も諦めようかと考えてました」

坂っち「でも，そうしなかったのは？」

▲坂っち

開発Ａ「ちょうど，ファルコムの『応募締切なし！』の求人記事を見つけて。運よく今ここにいるんですねぇ～。今は，これでよかったんだなって思ってます。自分が直に開発に携われて，苦労も多いけど…，やっぱり，スタッフロールに自分の名前が載って，それが流れる時のあの感動。『あー，この仕事してよかった』ってのが，たまらないっす」

ヤナ「それまでの苦労もふっとぶ？」

開発Ａ「うん，まさしくそんな感じ！」

坂っち「う～ん，人生何があるか分からない。やっぱり諦めちゃダメですね～」

ヤナ「そうそう，それには，まず，募集要項請求ハガキを書いてみるなり，一歩踏み出してみないと，なんにも始まらない！ってことですよね」

▲ヤナ

坂っち「では…ユーザーの皆への一言は？」

開発Ａ「皆，諦めないでチャレンジだ！あっ，それから，VM買ってくれ～。買って損はない１本だ～!! まじでっ！」

ヤ&坂「あっ，ありがとうございました…」

新商品いちはや情報!!

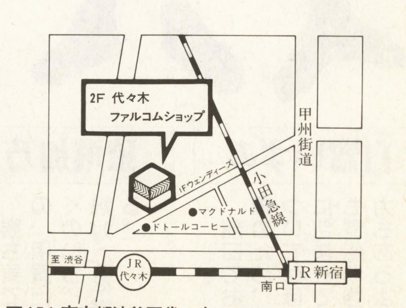
■『ファルコムトレーディングカードvol.2』12月下旬発売予定！みんな『vol.1』は，全種類集め終わったかな？今回の『vol.2』には，早くも最新作の『VM』ものが，登場！その他，盛りだくさんな内容をお楽しみに！なお，代々木ファルコムショップでは，箱単位の予約受付中！

■『ヴァンテージ・マスター』攻略本，1月下旬予定！価格等は，未定。攻略本を手にする前に君は，果たして，何面をクリアできるかな？

代々木ファルコムショップ 恒例のお正月「福引キャンペーン」!!

■ショップ年末年始スケジュール
年末は，～12/27(土)まで，年始は，1/4(日)から営業します！よろしくね！

■今年も恒例のお正月「福引キャンペーン」を開催！年末営業日12/27(土)までに，ショップで，3,000円以上お買い上げ毎に，福引ひき換え券をお渡しします。福引期間は，1/4～1/18(日)まで。
気になる福引の景品は…，なんとっ，いろんなパソコンショップで，目にしてきたであろう『VM特製デカパッケージ』や，夏キャンペーンにて好評だった，完売もののサンプルCDなどなど，ショップでしか手に入らない代物も，とり揃えてます。来年初の運だめしの切符は，12月中にしか手に入らないよ！『VM』買うならショップにおいで！



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーＡビル2F
TEL.03/3379-7723
営業時間10:00～18:00　毎週水曜日定休日

※『募集要項』等求人情報は，ホームページにて掲載中。印刷物の希望者は，ハガキで請求を。採用担当BFN1係まで。

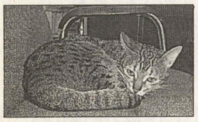
第54回 マジカルステーション

〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル 魔法株式会社
☆魔法株式会社ホームページURL http://www.mahou.co.jp

こんにちは。ECEです。

最近めっきり寒くなってきました(ってだいぶ前から寒いやいとは言わないように。書いているころは寒くなりだした頃なんです)。で寒くなった季節に欠かせないものといえば，誰がなんて言おうと丸くなったネコをおいて他はありません。庭ではしゃぐイヌも捨て難いけど，ここはやっぱりネコでしょう。

というわけで最近魔法にネコが入社してきました。どうやら外人のようで名前は「ジャンヌ(♀)」と「ノア(♂)」です。総務課でよく見かけるので，きっと総務課勤務なんでしょう。今のところECEと同じ平社員なんだと思いますが，社長の気に入りようは並みじゃないので，もうすぐ昇進されるかも知れません。そうなると2匹は上司になるんです。といっても，ECEが入社した頃は，イグアナ様が専務だったので，ホモサピエンス以外が上司なのにも慣れています。



ただお二人は機械関係に弱いらしく，まだ，おしっこをかけるとコンピュータは壊れる，ということを理解してくれないのが難点ですけど。

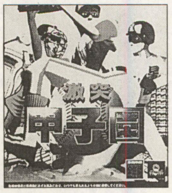
まぁそういうわけで新しい社員の増えた魔法株式会社。今年はジャンヌさんノアさんの創ったゲームの発売をお楽しみに？

もうすぐ冬休み

冬休みは，長いようでも年末年始が慌ただしく結構短い休み。あれもこれもやっている時間はありません。そこで，ECEがお勧めの冬休みの過ごし方をタイプ別で提案します。

まず頭脳派の人は，この冬の凛とした空気で冴えた頭を使い，将棋の難問に挑戦するべきです。そのためには「将棋最強３」(Win95用/税別9,800円) を買いましょう。

次に肉体派の人。スポーツの練習には夏も冬もありません。でも冬は雪が積もったりしてままならないことも。そこで「甲子園V」(PlayStation用/税別5,800円)・「激突甲子園」(SegaSaturn用/税別5,800円) を買えば仮想練習が可能です。



最後に感性派の人。パソコンは絵や音楽で自分の個性を発揮する道具となっていることでしょう。でもそれだけで満足ですか？ この冬は「花火職人になろうの豪華版/普及版」(Win95用/豪華版・税別11,800円 普及版・税別7,000円)で新しい芸術を発見してください。

☆まじかる・あ～とぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題「盗賊」

今月のお題は「盗賊」。ECEの中では，盗賊といえばやっぱり某三代目や某三人組なんです。小さい頃あれを見て，大きくなったらドロボウになってやる，と思いましたなんてことはありませんけど。

で今月は意表を突いて，サンライズ乗りで書いてくれた邪道坊やさんのイラストが金賞です。銀賞はふじさきさん，抽選での当選者はKEIKOさんです。この３人の方には，特製マジカルテレカを差し上げます。

◆3月号のテーマ

さて今月募集するテーマです。これは掲載が２月発売号。つまりバレンタインデー。だからって，愛だのチョコだのとくるのは単純ですので，ここは「聖職者」にしましょう。神父や尼さんモンクなど教会・寺院関係の人です。締切は1月12日頃となってます。

次号のまじぎゃらは「和装」の発表です！

〈イラストを送るときの注意〉

1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く（プロフィール等も書き添えて)。

2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトクです。

3）イラストはハガキサイズの厚手の紙に描く。薄いのはダメ。あと名前がなかったり，切手が貼っていないものがときどきあります。必ずポストに投函する前にもう一度確認！

金の盗賊魔神賞

『ドロボット』大金持ちのお坊ちゃま「頂 勝利」が，悪人から金を奪い恵まれない人に分け与える！ 巨大ロボを作る金を寄付したほうが早いんじゃという言葉は禁句だぞ！

◀邪道坊や

銀のねこカップ賞

『ヤヨイ』窓辺のお兄さんが持っているマグカップ。この絵柄が社内の一部で大好評。だから銀賞。こんな理由で選んだからといって，ふじさきさん他の投稿者のみなさん怒らないでね。

◀ふじさき

『ルイ』捨て子だったのを盗賊団の親分に拾われた。ドジで泣き虫で元気という複雑な性格。

▲Cocofille

『ロティ』13歳の元気な少年。ところで如月さん，素敵なプレゼント有り難うございます。

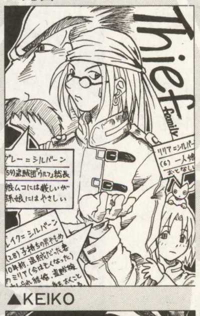
▲如月真夜

『J・レイン』泥棒らしい外見に生まれたかったらしい。でもその外見が仕事に役立ってるのかも。

▲比呂

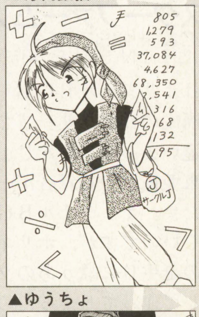
『ルミネシス』仕事（盗み）以外人前に出ることなく森で暮らす。実はこの絵にも猫が。

▲月代銀猫



『レイク＝シルバーン』盗賊一家にムコ養子で入った。で妻に先立たれるとは大変そう。

▲KEIKO



『ジフ』仲間にパシリにされているらしい。でもその暗算力からして大物になるとみた。

▲ゆうちょ

『ウィーザル・ノヴェリオ』みどひさん，スランプだなんて言わずがんばってください。

▲極悪人みどひ

『フェイナス・コロコロ』鈴木さんらしくないって，他社コーナーではこうですよね。

▲鈴木有人

Internetでも MAG!

インターネットを見られる人にお知らせです。「マジカルアートギャラリー」のWeb版が出来ました。本家ベーマガでは，スペースの関係で小さくなってしまったイラストも，ここでは大きく取り扱っています。先輩投稿者のイラストを勉強したい人も単にイラストを見たい人も，もちろん掲載された本人も是非魔法のＨＰ(http://www.mahou.co.jp)に遊びに来てください。

GOODBYE1997 WELCOME 1998

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

KOF'97キャラクターズドラマ SPECIAL EDITION／SNK

SNK Characters Sounds Collection Vol.5
CD 97.12.3 ON SALE ￥1529(税込)

ＳＮＫのクレーンゲーム，ネオ・ミニ専用アイテムとして話題を呼んでいる，ＫＯＦ'97 キャラクターズによるオリジナルドラマ。その６種類のシングルＣＤがすべて１枚のアルバムに収録されたレアアイテムが「1500シリーズ」という驚愕の価格で登場！　これはやられたってカンジです。さて，キャストはもちろんのこと，スタッフも豪華。新世界楽曲雑技団のＫＯＮＮＹ氏プロデュースのもと，ＳＮＫ作品のサイトロンドラマＣＤでもおなじみの滝本正至先生の書き下ろし脚本になっています。「その物語を聴いて彼らの想いを知った人にとって，『ＫＯＦ'97』がより魅力あるゲームとなるよう願っています」と，スタッフ全員の"魂"がまるごと詰まった傑作アルバムに仕上りました。マスト！

マリーのアトリエ　ドラマCD／ガスト

~RADIO DRAMA~CD 97.12.3 ON SALE ￥2548(税込)

アカデミーを卒業して，錬金術士を夢見るマリー。ちょっぴりドジだけど明るく元気なヒロイン，マリーを中心に，ザールブルグの街に新たなドラマが生まれる！　インタラクティブラジオドラマ第14弾は『マリーのアトリエ』で～す。マリーの声は池澤春菜。シアに大沢つむぎ，クライスは子安武人と豪華な声優陣も楽しみだ。『ゲムドラナイト』では放送されなかった，様々な体験を積んでいくマリーの行く末を見守ってくれいィ！　以上。

～幕末浪漫～月華の剣士／SNK 新世界楽曲雑技団

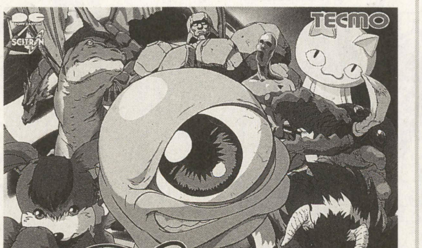
SCITRON 1500 SERIES CD 97.12.3 ON SALE ￥1529(税込)

大きな話題を呼んでいるＳＮＫの新対戦格闘ゲーム『幕末浪漫　月華の剣士』がついに登場。このサントラが発売される頃には，ゲーセンで熱中してる人も多いことでしょうね。で，ＢＧＭの特徴としましては，楽曲というよりも「背景音」に近い環境音楽になっている点が挙げられます。とにかく"幕末"という時代背景を際立たせるものばかりで，聴き応えは十分です。ステージテーマごとの設定にあわせた巧みな音作りに唸ってしまうことでしょう。また，オール新キャラのボイス＆ＳＥコレクションもその個性ひとつひとつがとても新鮮に感じられるはず。バランス的には，楽曲に比べてボイス＆ＳＥのほうが多く入ってるんですが，多彩なキャラクターや豊富な必殺技が魅力のこのゲームならではの構成。つまり，それがゲーム自体の深さや面白さを象徴しているのですね，と偉そうに言ったりして。ま，ファン必聴の１枚と締めくくっておきます。

モンスターファーム／テクモ

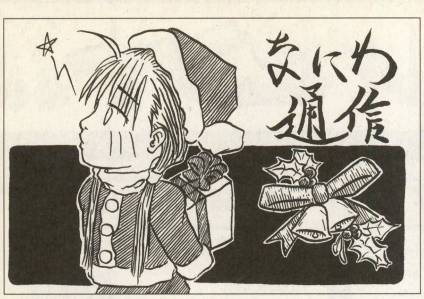
SCITRON 1500 SERIES
CD 97.12.17 ON SALE ￥1529(税込)

通常はオリジナルＢＧＭ＋ボイス＋ＳＥという構成の1500シリーズですが，本作はひと味違いまっせ。「たんじょうびのうた」という東亜佐美の新録音ボーカル曲を収録しましたァ。オリジナルＢＧＭもとっても素晴らしいのですが，ホリィちゃんがモンスターの誕生日に歌うあのソングをなんと楽曲として作ってしまったのです！　やさしくって，あったかくて，可愛い，珠玉のバースデーソング。ぜひ聴いてみてください。さらに『モンスターファーム』のサントラならではのシークレット企画！　円盤石として使用してみると……これは内緒にしときましょ。素敵なクリスマスプレゼントになっています。こちらもぜひお試しあれ。



NEXT COMING SOON／
●侍魂～サムライスピリッツ～／SNK新世界楽曲雑技団　￥1529(税込)
●きまぐれマイベイビィ／アクセラ　￥2548(税込)　●ヴァンパイアハンタードラマCD／カプコン　￥2548(税込)──すべて98.1.8 ON SALE!

CHECK／ BOOK MARK
URL:http://www.scitron.co.jp/



もう～いくつ寝ると

なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係

タイトル・イラスト：鹿児島県・かみら
タイトル冠文：茨城県・雨月風太

この度マイコンソフトではホームページを開設することになりました。

これでインターネットからマイコンソフトの製品紹介を見れるようになります。ホームページだとデータの追加や修正が簡単なので，新製品などの情報もいち早く皆さんにお伝えできると思います。

このホームページを作っているのは私だったりするのですが，なにせ私はデザイン・センスがよくないもので，ページのデザインについては全然自信がありません。

デザイン面はこれから少しずつ改善したいと思います。

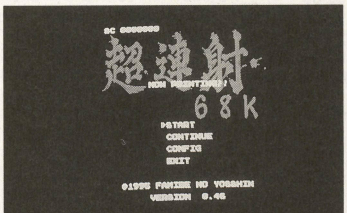
この本が発売される頃にはたぶんテスト公開を開始していると思います。次号のなにわ通信ではアドレスを紹介できると思います。

なにわ通信のページは？

現在のところなにわ通信のページはありませんが，今後追加できればと思っています。

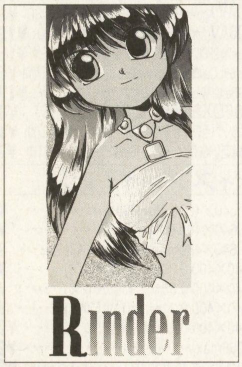
正直言って，なにわ通信に参加されている読者の方々が，どれだけインターネットができる環境をお持ちなのか分からないので，踏ん切りがつかないというのが現状です。できればなにわ通信にイラストやハガキを送られる方は，ハガキの隅っこに「私はインターネットできる！」「私はインターネットできない」と書いていただけると助かります。

サークル紹介コーナー



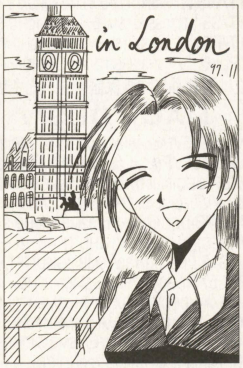
ペンネーム：ファミベのよっしん
サークル名：超連射68K
活動内容：X68Kをメインに同人ソフト製作。ファミリーベーシックも怪しく現役駆動中。
メッセージ：クリエイターの道をめざす君！ウデに自信があるならとりあえずウチまで連絡を！
問い合わせ先：〒156 東京都世田谷区経堂1-25-2-208号
氏名：吉田 弘一

ありがたいおハガキのコーナー

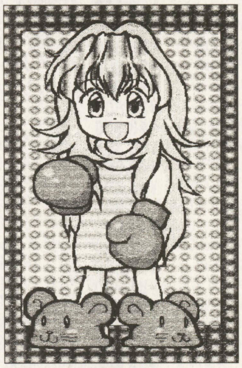


岐阜県・極堂
字を書くのが苦手だそうですが，極堂さんの字は私の字の256倍きれいですよ。

三重県・つちきみとせ(＝コアラX)
コアラXさんは「つちきみとせ」に改名だそうです。絵を描くペンもサインペンから付けペンに変更したそうです。



大分県・ハーツ
初めまして。やっぱ世界史はいいですよね。私も学生時代は世界史が好きでした。ちなみにイギリスには行ったことないです。



愛知県・裁刀鋭人
この作品はX68Kで描かれたそうです。ネズミのスリッパが気に入ってしまいました。

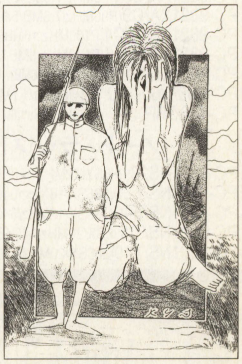
大阪府・にんじんきらい
宛先はマジックで書かないほうがいいですよ。裏から透けて見えるので。受験もがんばってね／風邪などひかれないように。

高知県・MS.COM
みゆちゃんの春夏秋冬物語です。そういえばもうすぐクリスマスですね。

広島県・コレキヨの私信 2
合作したいときは暁あてにハガキで連絡してください。MS.COMさんにあなたの住所とその旨をお伝えしますが。

千葉県・鈴木有人
花の妖精さんでしょうか。名前はアーリー・フライトというそうです。この作品すごく気に入ってます。

神奈川県・ぐりん
お久しぶりです／受験がんばってくださいね。風邪などひかれないよう気をつけてください。



神奈川県・和々草
いつも凄い作品をありがとうございます。和々草さんてイラストも凄いですが字もウルトラきれいですね。

超優良中古パソコン店!

PC NET

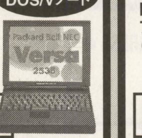
特別企画 年末年始大セール

1月3・4日にご来店の上ご購入の方（先着100名様）に

福袋プレゼント!!

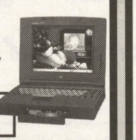
年末年始大セール大特価大放出!!

Versa 2535
(Packard Bell NEC)
注文No.U3114
新品 DOS/Vノート
スペックでプライスで期待以上をお約束!
（Pentium/133MHz/16MB/1GHD/CD(8)/Win95/DSTNカラー/12インチ)



大特価 ¥168,000

PC-9821Nb7/C8
注文No.U0329
Pentiumのハイスペックなフルカラーノート到来!
（Pentium/75MHz/8MB/810MBHD/CD(4)/TFTカラー/10.4インチ)

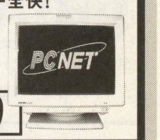


大特価 ¥128,000

PC-9821AP/U2
(4MB+340HD増設済)
注文No.U2185
楽しく使いやすい98MATE!
（486DX2/66MHz/7.6MB/340HD/3.5×2)
ディスプレイ別売

大特価 ¥48,000

MF-5517AJ（飯山電機）
注文No.U0458
Windows環境でパワー全快!
（17インチマルチディスプレイ/1024×768)



大特価 ¥38,000

Win31モデルは別途¥15,000で、Win95モデルにアップグレードできます。

デスクトップ（5インチ）

注文No.		
U0102	PC-9801DA5(386/20MHz/1.6MB/40HD/FM)	¥11,800
U0148	PC-98RL/5(386/20MHz/1.5MB/5×2/40HD)	¥12,000
U0123	PC-98RL/21(386/20MHz/5.5MB/5×2/ハイレゾ/4MB増設)	¥9,800
U0126	PC-9801FA5(486SX/16MHz/1.6MB/40HD/FM)	¥15,800
U0112	PC-9801FA7(486SX/16MHz/1.6MB/100HD/FM)	¥18,800
U0177	PC-H98/80-040(486SX/16MHz/1.5MB/5×2/40HD)	¥11,800

デスクトップ（3.5インチ）

注文No.		
U0207	PC-9801FX/U2(386SX/12MHz/1,6MB/FM)	¥6,800
U0203	PC-9801FX/U5(386SX/12MHz/1,6MB/40HD/FM)	¥9,800
U2001	PC-9801FS/U7(386/20MHz/1.6MB/3.5×2/100HD)	¥20,800
U0210	PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB/FM)	¥15,800
U0201	PC-9801FA/U7(486SX/16MHz/1.6MB/100HD/FM)	¥22,800
U0250	PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB/3.5×2)	¥19,800
U0249	PC-9801BX2/U2(486SX/25MHz/1.6MB/3.5×2)	¥20,800
U0246	PC-9801BA/U2(486DX2/40MHz/1.6MB)	¥22,800
U0286	PC-9801BA/U6(486DX2/40MHz/3.6MB/80HD/3.5×1)	¥28,800
U0254	PC-9801BA3/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/3.5×2)	¥26,800
U0248	PC-9801BS2/U2(486SX/33MHz/3.6MB/3.5×2)	¥22,800
U0639	PC-9821BP/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/170HD)	¥35,800
L0036	PC-9821BP/U8(486DX2/66MHz/5.6MB/340HD)	¥39,800
U0638	PC-9821BF/U8(P60MHz/7.6MB/340HD)	¥41,800
U2088	PC-9821AE/U2(486SX/25MHz/1.6MB/FM/PCM/3.5×1)	¥27,000
U0241	PC-9821AS/U2(486DX/33MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥29,800
U0385	PC-9821AS/U7(486DX/33MHz/3.6MB/120HD/FM/PCM/3.5×1)	¥34,800
U0240	PC-9821AS/U8(486DX/33MHz/3.6MB/240HD/FM/PCM/3.5×1)	¥39,800
U0495	PC-9821AS2/U7(486DX/33MHz/5.6MB/170HD/FM/PCM)	¥34,800
J0395	PC-9821AS2/U8(486DX/33MHz/5.6MB/340HD/FM/PCM/3.5×1)	¥39,800
U0260	PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥39,800
U2089	PC-9821AP/U7(486DX/66MHz/3,6MB/120HD/FM/PCM)	¥43,800
U2031	PC-9821AP2/U8(486DX2/66MHz/5.6MB/3.5×1/340HD/FM/PCM)	¥50,800
U0443	PC-9821AP3/U2(486DX4/100MHz/3.6MB/3.5×2/FM/PCM)	¥48,000
U0636	PC-9821XS/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/210HD/PCM)	¥44,800
U0634	PC-9821XP/U8(486DX4/100MHz/5.6MB/270HD/PCM)	¥48,800
U0341	PC-9821XE10/4(486DX4/100MHz/5.6MB/420HD/3.5×1/PCM)	¥49,800
L0022	PC-9821XE10/C4(486DX4/100MHz/8MB/420HD/CD4)	¥58,800
U2129	PC-9821XN/U8W(P90/7.6MB/270HD/PCM/256キャッシュ)	¥59,800
C0036	PC-9821V7/S5K(P75MHz/8MB/850HD/CD/15CRT)	¥81,800
C0027	PC-9821V10/S5K(P100MHz/8MB/850HD/CD4/15CRT/セパレート)	¥94,800
C0054	PC-9821V13/S5RA(P133MHz/16MB/850HD/CD4/15CRT/セパレート)	¥125,000
U0213	PC-9801CS5(386SX/16MHz/1.6MB/3.5×2/40HD/12CRT/一体型)	¥12,800
U2119	PC-9821/modelS1(386/20MHz/9.6MB/3.5×2/120HD/CD/FM/15CRT)	¥29,800
U0667	PC-9821CB3/T/A(P75MHz/16MB/850HD/CD4/PCM/TV/一体型)	¥89,000
B0118	PC-9821CB10/TA(P100MHz/16MB/850HD/PCM/CD/14CRT/一体型)	¥103,000
U2172	PC-9821CX13/S5TA(P133/16MB/850HD/CD4/14.4Kモデム/15CRT)	¥135,000
B0121	PC-9821CR13/TB(P133MHz/16MB/850HD/CD4/14.4Kモデム/TV)	¥148,000
C0011	PC-9821XA/U8(P90MHz/7.6MB/270HD/PCM)	¥63,000
C0010	PC-9821XA/C9(P90MHz/7.6MB/540HD/CD2/PCM)	¥68,000
U2166	PC-9821XA10/C4(P100MHz/16MB/420HD/CD4/PCM)	¥77,800
L0018	PC-9821XA10/K8(P100MHz/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥78,800
C0049	PC-9821XV13/R16(P133MHz/16MB/1.6G/CD4/PCM/タワー型)	¥115,000
U0242	PC-H98/U60-100(386/25MHz/1.5MB/100HD/ハイレゾ)	¥10,000
U2019	PC-486GRP(エプソン)(486SX/25MHz/1.6MB/3.5×1+5×2/ガイド欠)	¥16,800

ノート・ラップトップ

注文No.		
U0317	PC-9801NS20(386SX/12MHz/640KB/20HD/モノクロ)	¥28,000
U0313	PC-9801NS/E20(386SX/16MHz/640KB/20HD/モノクロ)	¥33,000
U0315	PC-9801NS/E40(386SX/16MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥36,000
U0319	PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)	¥35,800
U0324	PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥39,800
U3033	PC-9801NS/T80(386SX/20MHz/640KB/80HD/モノクロ)	¥43,800
U0307	PC-9801NS/L40(386SX/20MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥41,000
U0301	PC-9801NS/R(486SXJ/16MHz/640KB/モノクロ)	¥40,000
U0356	PC-9801NA(486SX/20MHz/2.6MB/モノクロ)	¥43,000
U3030	PC-9801NA/40(486SX/20MHz/2.6MB/40HD/モノクロ)	¥48,000
U0312	PC-9801NC(386SX/20MHz/2.6MB/TFTカラー)	¥43,000
U0360	PC-9801NC40(386SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFTカラー)	¥47,000
U0322	PC-9801NX/C(486SX/20MHz/640KB/TFTカラー)	¥54,000
U0338	PC-9801NA/C(486SX/20MHz/2.6MB/TFTカラー)	¥54,000
U0349	PC-9801NA40/C(486SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFTカラー)	¥57,000
U3008	PC-9801NA/120C(486SX/20MHz/2.6MB/120HD/TFTカラー)	¥59,800
J0274	PC-9821ND2/5(486DX2/50MHz/16MB/540HD/D-STNカラー)	¥95,000
U0366	PC-9821NE(486SX/33MHz/3.6MB/TFTカラー)	¥76,000
U0304	PC-9821NE/120(486SX/33MHz/5.6MB/120MB/TFTカラー)	¥79,000
U3105	PC-9821NE/340(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/TFTカラー)	¥84,000
B0081	PC-9821NE2(486SX/33MHz/1.6MB/TFTカラー)	¥77,000
U3097	PC-9821NE2/340W(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/TFTカラー)	¥86,000
A0062	PC-9821NE3/3(486DX2/50MHz/8MB/350HD/TFTカラー)	¥95,000
C0013	PC-9821NF/810W(P75MHz/7.6MB/810HD/PCM/TFTカラー)	¥110,000
J0301	PC-9821NS/340(486DX2/50MHz/5.6MB/340HD/TFTカラー)	¥97,000
B0104	PC-9821NP/340W(486DX4/75MHz/5.6MB/340HD/PCM/TFTカラー)	¥100,000
U3005	PC-9821LD/260(SN:486SX/33MHz/1.6MB/260HD/D-STNカラー)	¥81,000
U3027	PC-9821LA10/8A(SN:P100MHz/16MB/810HD/TFTカラー)	¥139,000
C0035	PC-9821NB7/5(P75MHz/8MB/540HD/PCM/TFTカラー)	¥119,000
A0066	PC-9821NB7/C5(P75MHz/8MB/540HD/CD/PCM/TFTカラー)	¥124,000
A0058	PC-9821NB7/C8(P75MHz/8MB/810HD/CD/PCM/TFTカラー)	¥128,000
U0362	PC-9801T/W5(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/3.5×2/モノクロ)	¥19,800
U0337	PC-9801T/S5(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/STNカラー)	¥25,800
U0320	PC-9801T/F51(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/TFTカラー)	¥31,800
E0043	JW105CP(東芝)(ワープロ:286/12インチ/モノクロ)	¥18,000

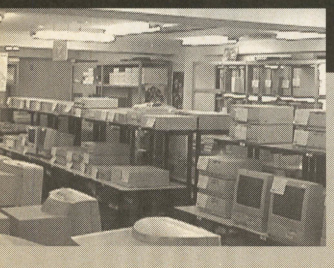
バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

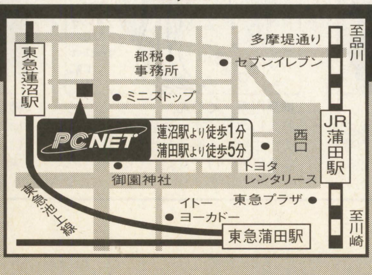
MAC／DOS/V

注文No.		
J0647	Acer Power 486V(Acer)(486SX/33MHz/8MB/340HD)	¥23,800
J0629	Acer Power 486VP(Acer)(486DX2/66MHz/16MB/340HD)	¥34,800
U2021	PC433DXLP(DEC)(486DX/33MHz/16MB/300HD)	¥15,800
U0277	PC466D2LPV(DEC)(486DX2/66MHz/16MB/234HD/マニュアル欠)	¥19,800
U2081	FR-832JA-WB(DEC)(P90MHz/32MB/540HD/3.5×1)	¥54,800
U2181	CTS5120(DEC)(P120/16MB/1GHD/TFTカラー)	¥118,000
U2175	FR-P87WG-AJ(DEC)(P133/16MB/2GHD/TFTカラー)	¥138,000
U0291	VENTURIS 575(DEC)(P75MHz/8MB/420HD)	¥44,800
U2179	FR-P70WA-AJ(DEC)(486SX/33MHz/8MB/170HD/モノクロ)	¥39,800
U2135	PS/V 486DX(IBM)(486DX/33MHz/6MB/170HD)	¥19,800
U2079	6573-J5G(IBM)(486DX4/100MHz/16MB/540HD/3.5×1)	¥39,800
U0920	6885-J0M(IBM)(P90MHz/8MB/720HD/CD)	¥52,800
J0626	6883-J8P(IBM)(P100MHz/8MB/850HD/CD)	¥59,800
U2077	6883-JF7(IBM)(P133MHz/16MB/1.2GHD/CD/Win95upg付)	¥88,000
U2177	APTIVA520(2411-68J)(IBM)(486DX4/100MHz/16MB/540HD/CD2/CRT/15CRT付)	¥75,000
U3039	PS/55NOTE-N23/SX(IBM)(386SX/16MHz/2MB/モノクロ)	¥19,800
U3038	ThinkPad 550BJ(IBM)(386SX/20MHz/6MB/80HD/プリンタ内蔵/モノクロ/マニュアル欠)	¥29,800
U3112	ThinkPad 230CS(2432-YB7)(IBM)(486SX/33MHz/4MB/260HD/PCM/VGA/FD無/D-STN7.8)	¥54,800
U0395	ThinkPad 340CSE(2610-2JD)(IBM)(486SLC2/50MHz/4MB/200HD/D-STNカラー)	¥44,800
U3080	ThinkPad 345CSE(2610-EJF)(IBM)(486DX4/75MHz/4MB/360HD/10.4D-STNカラー)	¥85,000
U3114	Versa2535(PB-NEC)(P133MHz/16MB/1GHD/CD8/WIN95/12.1TFT)	¥168,000
U2046	PROLINEA 4/50(COMPAQ)(486DX2/50MHz/6MB/420HD)	¥33,000
U2098	PROLINEA 4/66(COMPAQ)(486DX2/66MHz/4MB/120HD/3.5×1)	¥35,000
U2106	PRESARIO CDS520(COMPAQ)(486DX2/66MHz/8MB/420HD/1024x768/CD/PCM/SB16/モデム/15CRT一体型)	¥68,000
U2073	DESKPRO 5100(COMPAQ)(P100MHz/16MB/720HD)	¥56,800
U2173	DESKPRO XL5133(COMPAQ)(P133/16MB/2.1GHD/CD)	¥83,000
U2174	DESKPRO XL6150(COMPAQ)(P150/32MB/2.1GHD/CD)	¥98,000
U2151	PROLINEA 5100(COMPAQ)(P100MHz/16MB/1GHD/CD4)	¥79,800
U2164	OPTIPLEX 4100/MTE(DELL)(486DX2/66MHz/32MB/540HD/CD/スロットカバー一部欠)	¥33,000
U2176	OPTIPLEX XMT575(DELL)(P75/16MB/540HD/CD)	¥54,800
U2178	GATE P5-166MM(GATEWAY)(P166/32MB/2GHD/CD4)	¥129,000
L0031	FMV-466D3E(富士通)(486DX2/66MHz/8MB/420HD/W3.1)	¥39,800
U2147	FM TOWNSⅡ MX(富士通)(12MB/340HD/CD〈2〉/15CRT/CRT付)	¥49,800
V0003	FMV-499D3S1(富士通)(486DX4/100MHz/8MB/420HD/CD4/本体のみ)	¥45,800
U2109	FMV-499D2G(富士通)(486DX4/100MHz/12MB/3.5×1)	¥39,000
B0115	FMV-475NU/S(OASYS)(富士通)(486DX4/75MHz/8MB/340HD/親指シフト/D-STNカラー)	¥79,000
U3016	FMV-49NATF1(富士通)(486DX4/100MHz/8MB/710HD/TFTカラー)	¥115,000
V0006	FMV-590DEJ(富士通)(P90MHz/8MB/730HD/CD4/マニュアル欠/本体のみ)	¥58,000
L0033	FMV-590T2SP(富士通)(P90MHz/8MB/850HD/CD4/本体)	¥63,000
V0009	FMV-5DS4(富士通)(P100MHz/8MB/850HD/CD4/15CRT)	¥98,000
U2170	FMV-5120D5(富士通)(P120MHz/16MB/1GHD)	¥75,000
V0014	FMV-5DSE54A(富士通)(P120MHz/8MB/850HD/CD4+15CRT/CRT付)	¥112,000
U2143	FMV-575D5P4(富士通)(P75/24MB/1.2GHD/15CRT/CRT付)	¥88,000
U0382	OASYS 30MS(富士通)(ワープロ)	¥19,800
U0295	NBGVL486DX2/66(ハンステック)(486DX2/66MHz/16MB/340HD)	¥23,000
U2180	NBGVL486DX2/66H3(ハンステック)(486DX2/66MHz/16MB/300HD/Win3.1)	¥29,800
U9073	MAC CLASSICⅡ(Apple)(68030/16MHz/10MB/38HD/モノクロ/一体型)	¥36,500
U9075	MAC ColorClassic(Aple)(68030/16MHz/16MB/150HD/カラー/一体型)	¥69,800
U0991	MAC LCⅡ(Apple)(68030/16MHz/10MB/120HD/付属品欠)	¥10,800
U9072	MAC ⅡCI(Apple)(68030/25MHz/FPU/24MB/510HD)	¥19,800
U9074	MAC ⅡFX(Apple)(68030/40MHz/FPU/8M/1GHD)	¥29,800
U9063	MAC ⅡVX(Apple)(68030/33MHz/FPU/20MB/230HD/マニュアル欠)	¥19,800
U9071	CENTRIS 610(Apple)(68LC040/20MHz/45MB/230HD)	¥39,800
U9056	CENTRIS 610(Apple)(68LC040/20MHz]/8MB/160HD/マニュアル欠)	¥28,000
U9058	CENTRIS 650(Apple)(68LC040/20MHz/16MB/1GHD/マニュアル欠)	¥39,800
U9066	Performa 520(Apple)(PPC68030/25MHz/12MB/150HD/CD/CRT14)	¥36,000
U2069	Power Mac 6200/75(Apple)(PPC601/75MHz/16MB/500HD/CD)	¥89,800
U2070	Power Mac 7100/80AV(Apple)(PPC601/80MHz/16MB/350HD/CD)	¥89,800
U0288	Power Mac 8100/100AV(Apple)(PPC601/100MHz/16MB/700HD)	¥124,800
U2161	Power Mac 8500/150(Apple)(PPC604/150MHz/32MB/2GHD/マニュアルコピー付)	¥158,000
U3103	Power Book 520(Apple)(68LC040/50MHz/12MB/240HD/コプロ無/モノクロ)	¥65,000
U0391	Power Book 5300CS(Apple)(PPC603e/100MHz/16MB/750HD/10-T/アクティブマトリスクカラー)	¥174,800
U2158	D4660VC(日立)(486DX2/66MHz/6MB/540HD)	¥39,800
U7494	JW-05V(東芝)(ワープロ:明朝・ゴシック・毛筆/熱転写70字/秒/モノクロ/マニュアル欠品/モノクロ)	¥18,000
U3108	DynoBookGT475(031cs)(東芝)(486DX4/75MHz/16MB/350HD/10.4D-STN)	¥78,000

ディスプレイ

注文No.		
U0474	PC-KD1511(15カラー:640×400/0.28mm/98用)	¥8,500
U0465	PC-KD1521(15カラー:640×400/0.31mm/98用)	¥7,500
U0412	PC-KD1522(15カラー:640×480max/0.31mm/VGA対応)	¥9,800
U0437	PC-TV354(15カラー:640×400/0.39mm/TV付/リモコン欠)	¥3,980
U0424	PC-TV454(15カラー:640×400/0.35mm/TV付/リモコン欠)	¥8,800
U0409	PC-TV455(15カラー:640×400/0.31mm/TV付/リモコン欠)	¥9,800
U0408	PC-TV472(21カラー:640×400/0.52mm/TV付/リモコン欠)	¥29,000
J0439	D151(15マルチ:1120×768max)	¥25,800
U0463	PC-KM153R(15マルチ:1120×768max)	¥29,800
U4014	PC-KM171(17マルチ:1280×1024max)	¥38,000
U4053	PC-KM172(17マルチ:1280×1024max)	¥43,000
U0193	PC-KM173(17マルチ:1280×1024max)	¥48,000
U4060	M3379J/A(Apple)(15マルチ:1024×768max/0.28mm/トリニトロン)	¥24,000
U0455	M1298(Apple)(16カラー)	¥25,000
U4078	FLEXSCAN 9070U(NANAO)(16マルチ:800×600MAX/20k~50k)	¥32,000
U4117	FLEXSCAN 33F(NANAO)(17マルチ)	¥43,000
U4007	CR-5050(エプソン)(15カラー:640×400/0.28mm)	¥4,000
U0492	CMT-A14H2(サンヨー)(14カラー)	¥7,000
D0127	CMT-B17M6W(サンヨー)(17マルチ:1024×768max/0.28mm)	¥33,000
U0472	CU-14KD(シャープ)(14カラー:640×400)	¥6,000
U4125	JSN15SF7(ソニー)(15マルチ:1280×1024max/トリニトロン)	¥28,000
U4116	CPD-1738(ソニー)(17マルチ:1024×768)	¥40,000
U0403	RD-17S(三菱)(17マルチ:1280×1024max)	¥40,000
U0470	MF-8615(飯山電機)(15カラー)	¥7,000
U0458	MF-5517AJ(飯山電機)(17マルチ:1024×786)	¥38,000
U4021	MF-8217J(飯山電機)(17マルチ:1280×1024max)	¥40,000
U4123	MF-8517B(飯山電機)(17マルチ:1280×1024)	¥39,800





秋葉原から京浜東北線で21分

PC NET ピーシーネット
〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5
第七醍醐ビル1F

SHOP営業時間/11:00～19:30
通販営業時間/月～金9:30～19:00
土・日・祝日11:00～19:30

年末年始休業 12/31～1/2

★中古パソコン店最大級のめちゃ広いフロア（面積330m²）

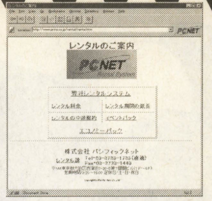
デスクトップから周辺機器まで
98,MAC,DOS/V を中心に
豊富な品揃え（常時2,000台）

大好評！ホームページ http://www.prins.co.jp/

中古
- 捜しやすい検索機能豊富
- 商品画像付き
- リアルタイムな機種情報
- 最新の価格でGET!

- レンタルのページを新規開設!
- 常に最新機器をお手元に!
- 充実したアフターサービス
- 商品画像付き!

レンタル



年末年始大セール大特価大放出!!

6883-JF7 (IBM)
注文No.J2077

Windows95! アップグレード付の超お買い得!
(Pentium/133MHz/16MB/1.2GHD/CD/Win95アップグレード付/添付品全付)

大特価 ¥88,000

Power Mac 7500/100
注文No.L0028

新設計のプロフェッショナルユーザの為の1台!
(PPC601/100MHz/16MB/1GHD/CD/添付品全付)

大特価 ¥134,800

Macintosh LC630
注文No.L0024

まずはマック!次もマック!絶対マック!
(68LC040/33MHz/12MB/350MBHD/CD(2)/添付品全付)

大特価 ¥46,000

注文No.	商品	価格
U4011	MF-5117J(飯山電機)(17ﾏﾙﾁ:1280×1024max)	¥37,000
U0488	VSA-171(緑電子)(17ﾏﾙﾁ:1024×768max)	¥42,000

プリンタ（トナーは別売りとなります）

注文No.	商品	価格
P0114	PC-PR101/J180(80桁カラーインクジェット:漢字110字/秒/ｶﾗｰ対応)	¥15,800
U0525	PC-PR201/45L(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字45字/秒)	¥18,000
U0528	PC-PR201/63A(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字63字/秒/ｶﾗｰ対応)	¥16,800
U0501	PC-PR201/80A(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字80字/秒/ｶﾗｰ対応)	¥19,800
U0533	PC-PR700J(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字80字/秒/水平プリンタ)	¥75,000
P0109	PC-PR1000EW(レーザー:A4対応/Win対応)	¥29,800
U0535	PC-PR4000E/4(レーザー:A3対応)	¥49,800
U0559	LaserWriter2 SC(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥19,000
U5008	MAC Style Writer(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥19,000
U0556	LaserWriterSelect(Apple)(レーザー:A4対応/マニュアル・ドライバ欠/Mac用)	¥13,000
U5073	LaserWriterSelect350(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥13,800
P0094	MJ-800C(エプソン)(カラーインクジェット:A4対応)	¥12,800
K0207	HG-2550PC(エプソン)(モノクロインクジェット)	¥19,800
U0569	HG-4800(エプソン)(モノクロインクジェット)	¥19,800
J0089	HG-5130(エプソン)(モノクロインクジェット)	¥48,000
U0513	HG-4000(エプソン)(モノクロインクジェット:A3対応)	¥18,000
U5003	MJ-1000(エプソン)(モノクロインクジェット:A3対応)	¥15,000
P0099	MJ-1050V2(エプソン)(モノクロインクジェット:A3対応/ﾄﾗｸﾀ付き)	¥19,800
U0555	LP-8000(エプソン)(レーザー:B4対応)	¥38,000
U0580	LBP-A304E(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥63,000
P0077	LBP-A304E2(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥68,000
P0078	LBP-A304G2(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥75,000
P0102	LBP-A309G2(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥79,000
U0575	LBP-A404G2(キャノン)(レーザー:A4対応)	¥33,800
U0577	LBP-B406E(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥35,000
U5009	LBP-B406E2(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥38,000
U0583	LBP-B406G(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥39,800
P0082	LBP-B406G2(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥43,000
U0530	LaserWind1040W(ゼロックス)(レーザー:A4対応〈ﾄﾅｰ付〉)	¥22,800
U0957	UP-5000(ｿﾆｰ)(ビデオプリンタ:720×468画素)	¥29,800

ﾄﾅｰ等は消耗品につき標準添付されておりません。別途、ご確認下さい。

ハードディスク

注文No.	商品	価格
J0448	PC-HD210BR(NEC)(98FELLOW〈BA3.BX3〉用)/210MB)	¥11,000
U0654	PC-9801B-37(NEC)(98FELLOW用/120MB)	¥5,000
U0929	INTER-170B(ICM)(98FELLOW用/170MB)	¥7,000
U7178	INTER-240B(ICM)(98FELLOW用/240MB)	¥9,800
U0697	PC-9821A-E05(NEC)(98MATE用/120MB)	¥5,000
U7552	LHD-MA170PA(ロジテック)(98MATE用/170MB)	¥10,000
U0376	PC-9821A-E06(NEC)(98MATE用/240MB)	¥9,800
U7605	TR-40NST(ﾄﾗｽﾄ)(98NOTE用/40MB)	¥3,000
U0028	LHD-NS80J(ロジテック)(98NOTE用/80MB)	¥5,000
U0605	PC-9801NA-37(NEC)(98NOTE用/120MB)	¥7,000
U7165	LHD-NS200(ロジテック)(98NOTE用/200MB)	¥10,000
U0864	DNN-250(ﾒﾙｺ)(98NOTE用/250MB)	¥13,000
U0836	PACK NX-340(ICM)(98NOTE用/340MB)	¥15,000
H0171	DNN-T540(ﾒﾙｺ)(98NOTE用/540MB)	¥19,000
U6015	HDN-810M(I/O)(98NOTE用/810MB)	¥25,000
U0608	PC-9801FA-35(NEC)(PC-9801FX,FS,FA用/40MB)	¥5,000
U0644	PC-9801FA-37(NEC)(PC-9801FX,FS,FA用/100MB)	¥10,000
U7582	SG540-FB(ICM)(外付:I/F・マニュアル付/540MB)	¥19,800
U7026	LHD-34V(ロジテック/外付:I/F付/40MB)	¥5,000
U0804	HD-SA80(三菱)(外付:I/F付/ガイド欠/80MB)	¥8,000
U8045	V6-1270-HN(緑電子)(外付:ケーブル付/I/F無/1.2GB)	¥25,000
U7046	POKEDY(R2-C4)(緑電子)(外付:持運び可能HDD/40MB×2)	¥6,000

メモリ

注文No.	商品	価格
U0056	RCS-2000(ﾒﾙｺ)(PC-9801N,NV,NS用2MB)	¥1,000
U0619	PIO-98NT-4MB(I/O)(PC-9801N,NV,NS用4MB)	¥2,000
U0034	RCD-4000(ﾒﾙｺ)(PC-9801N,NV,NS用4MB)	¥2,000
U0049	RCD-6000(ﾒﾙｺ)(PC-9801N,NV,NS用6MB)	¥3,000
U0896	PIO-98NT2-8M(I/O)(PC-9801N,NV,NS用8MB)	¥4,000
U0038	RCD-8000(ﾒﾙｺ)(PC-9801N,NV,NS用8MB)	¥4,000
U7096	NA34-4M(I/O)(PC-9801NA,NA/C用4MB)	¥2,000
U0729	ENA-8000(ﾒﾙｺ)(PC-9801NA,NA/C用8MB)	¥4,000
U0685	PC-9801NS/R-04(NEC)(PC-9801NS/R,NL/R用8MB)	¥4,000
U0706	ENT-6000(ﾒﾙｺ)(PC-9801NS/T用6MB)	¥3,000
U0069	NX34-8M(I/O)(PC-9801NX/C用8MB)	¥4,000
U0200	ENX-12M(ﾒﾙｺ)(PC-9801NX/C用12MB)	¥6,000
U0779	PC-9821NE-B02(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用8MB)	¥4,000
U0718	PC-9821N-B01(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用4MB)	¥2,000
J0027	PC-9821N-B02(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用8MB)	¥4,000
U7014	PC-9821N-B03(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用16MB)	¥8,000
U0072	LD34-8M(I/O)(PC-9821NE3,LD,NA7用8MB)	¥4,000
R0155	FT342-16M(エフテック)(PC-9821NE3,LD,NA7,LT,ND2用16MB)	¥8,000
U7086	PC-9821NA9-B01(NEC)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥4,000
U7088	NB64-8M(I/O)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥4,000
U7023	PC-9801LS-02(NEC)(PC-9801LS用1MB)	¥500
J0158	PIO-98T34-4M(I/O)(PC-9801LS,9801T/W2用4MB)	¥2,000
U0040	MTA-4000L(ﾒﾙｺ)(PC-9801T/W,F用4MB)	¥2,000
U0088	PC-9801CS-02(NEC)(PC-9801CS用2MB)	¥1,000
J0471	PIO-CS134-4M(I/O)(PC-9801CS用4MB)	¥2,000
U0082	PC-9801ES-01(NEC)(PC-9801ES用1MB)	¥500
U0022	PIO-RA134-2M(I/O)(PC-9801RA21,51用2MB)	¥1,000
U0763	PIO-RA134-4M(I/O)(PC-9801RA21,51用4MB)	¥2,000
U0054	EDS-4000L(ﾒﾙｺ)(PC-9801DS用4MB)	¥2,000
U0062	EDA-4000L(ﾒﾙｺ)(PC-9801DA用4MB)	¥2,000
U7169	PIO-DA134-8M(I/O)(PC-9801DA用8MB)	¥4,000
J0351	PC-9801FX-01(NEC)(PC-9801FX用2MB)	¥1,000
U0025	FA34-4M(I/O)(PC-9801FA用4MB)	¥2,000
U0738	EFA-6000(ﾒﾙｺ)(PC-9801FA用6MB)	¥3,000
U0589	FA34-8M(I/O)(PC-9801FA用8MB)	¥4,000
U0042	EFA-12M(ﾒﾙｺ)(PC-9801FA用12MB)	¥6,000
J0035	EAB-8000(ﾒﾙｺ)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AP用8MB)	¥4,000
U7153	EAB-12M(ﾒﾙｺ)(PC-9801BX.BA,PC-9821AE,AP用12MB)	¥6,000
J0241	EFB-8M(ﾒﾙｺ)(PC-9801BA2,BS2,BX2用8MB)	¥4,000
U0897	PC-9821A-B01(NEC)(PC-9821AP用4MB)	¥2,000
U0078	PC-9801-54U(NEC)(増設RAMサブボード1MB)	¥500
U0084	PC-9801-61(NEC)(増設RAMサブボード2MB)	¥1,000
U0012	PIO-EX134SS-2M(I/O)(PIO-シリーズへ増設用2MB)	¥1,000
U0876	XMC-2000(ﾒﾙｺ)(増設RAMサブボード2MB)	¥1,000
J0109	PC-9821A-B02L(NEC)(増設RAMサブボード4MB)	¥2,000
U0039	XRB-4000S(ﾒﾙｺ)(増設RAMサブボード4MB)	¥2,000
U7076	XMC-8000(ﾒﾙｺ)(増設RAMサブボード8MB)	¥4,000
U7120	EMF-4M(ﾒﾙｺ)(PC-9821XE10,XA10,CB3,CX2,BA3用4MB)	¥2,000
U7054	EMF-8M(ﾒﾙｺ)(オールラウンドSIMM〈Pentium系は2枚1組〉)	¥4,000
U0774	PC-9821XA-B01×2(NEC)(PC-9821XT,XA用4MB×2)	¥4,000
U0003	PIO-RL34-4M(I/O)(PC-98RL用4MB)	¥2,000
U7012	PIO-98HSE-4M(I/O)(PC-H98用4MB)	¥2,000
U0004	EHR-4000(ﾒﾙｺ)(PC-H98model60/70/100用4MB)	¥2,000
J0329	EHS-8000(ﾒﾙｺ)(PC-H98model60/70/100用8MB)	¥4,000
U0052	EMJ-2000MK3(ﾒﾙｺ)(汎用2MB)	¥1,000
U0013	PIO-PC34F-2/4MW(I/O)(汎用4MB)	¥2,000
J0311	VCA-4M(ﾒﾙｺ)(CONTURA用4MB)	¥2,000
V0002	VCA-8M(ﾒﾙｺ)(CONTURA用8MB)	¥4,000
J0020	2432-Y(IBM)(ThinkPad230CS用4MB)	¥2,000
U0423	VEM8MTP530(キュービック)(ThinkPad530用8MB)	¥4,000
J0531	AP-SIM326-4M(I/O)(Macintosh用4MB)	¥2,000
U7587	AD-16M168N(アドテック)(PowerMac用16MB)	¥8,000
J0544	ADM-16MPB(アドテック)(PowerBook 500シリーズ用16M)	¥8,000
U8077	J31MESS7(東芝)(Dyna BookSS用2MB)	¥1,000
U8076	MEMC08PA(東芝)(Dyna BookSS用8MB)	¥4,000
U7058	RCT-4000L(ﾒﾙｺ)(DynaBook T1000SE/XE用4MB)	¥2,000
U0904	ﾊﾝｽﾃｯｸSIMM8MB(ﾊﾝｽﾃｯｸ)(DOS/V用8MB)	¥4,000
U0905	ﾊﾝｽﾃｯｸSIMM16MB(ﾊﾝｽﾃｯｸ)(DOS/V用16MB)	¥8,000
U7589	ADV-8M72EDF(アドテック)(72pinEDO対応SIMM:8MB)	¥4,000
U0775	PC-9821XA-B02(NEC)	¥4,000

周辺機器

注文No.	商品	価格
J0521	PC-OD502(NEC)(5ｲﾝﾁ光ディスクユニット〈650MB〉/I/F/ケーブル欠)	¥10,000
W0017	E-FILTER-DJ(東レ)(CRTフィルター)	¥2,000
U8014	PCY-333(ｿﾆｰ)(DOS/V用キーボード)	¥3,000
J0167	PC-9801N-25(NEC)(LANカード/ノート用)	¥3,000
N0119	PC-9801-104(NEC)(LANボード)	¥6,000
J0115	PC-H98-B09(NEC)(LANボード)	¥3,000
J0148	B5ｶｾｯﾄ(キャノン)(LBP-B406E,LBP-B406G用B5ｶｾｯﾄ)	¥5,000
U0800	PF-2(キャノン)(LBP-B406E用ペーパフィーダ)	¥5,000
U0844	PC-PR150N-81(NEC)(PC-PR150N用ニッカドバッテリパック)	¥1,500
U0721	PC-PR201/65-11(NEC)(PC-PR201/65用ｶﾗｰｷｯﾄ)	¥2,000
N0012	PC-PR201X-04(NEC)(PC-PR201X/65A用シートフィーダ)	¥4,000
N0032	PC-PR201X-08(NEC)(PC-PR201X/65A用ハガキフィーダ)	¥1,000
J0147	PF-2+A4ｶｾｯﾄ(キャノン)(PF-2+A4ｶｾｯﾄ〈500枚〉)	¥10,000
Z0189	PC-98HA-15(NEC)(RS-232Cケーブル/ｽﾄﾚｰﾄ・ﾉｰﾄ用)	¥500
U0628	PC-H98-B03(NEC)(SCSIインターフェイスボード)	¥9,000
U0635	PC-IN506(NEC)(イメージスキャナ)	¥9,900
U6006	PC-IN505(NEC)(イメージスキャナ:A6対応/ガイド欠)	¥8,900
U0662	PC-IN503G(NEC)(イメージスキャナー〈ﾓﾉｸﾛ〉)	¥8,800
N0663	PC-9821A-E01(NEC)(ウィンドウアクセラレータボード/A-MATE専用)	¥7,980
U8019	EM-T202W(ｶｼｵ)(エミュレーションカートリッジ)	¥3,000
U0987	M0116J(Apple)(キーボード)	¥4,000
Z0164	PCNCC4(エプソン)(キャリングケース)	¥3,000
U9002	PC-9801NL/R-18(NEC)(充電器〈高速ﾀｲﾌﾟ〉)	¥4,000
U3002	N5255-60(NEC)(テンキーボード/N5200ﾉｰﾄ用)	¥1,500
U9020	PC-9801N-23(NEC)(テンキーボード)	¥2,500
U0891	PCLTP3(エプソン)(テンキーボード)	¥1,500
U0309	FMR5LKB511(富士通)(テンキーボード)	¥1,500
U0837	PC-9801NS-16(NEC)(バッテリーパック/大容量型)	¥5,000
U0922	CE-256(ﾒﾙｺ)(プリンタバッファ)(256K)	¥5,000
U0842	JCP-512(ﾒﾙｺ)(プリンタバッファ)(512K)	¥3,000
U7553	HXP-8000(ﾒﾙｺ)(プリンタバッファ)(8MB)	¥50,000
Z0030	KSW-C(関西電機)(プリンタ切替器/1:02)	¥1,000
U0669	PC-9872R(NEC)(ﾏｳｽ/98用ｶｳﾝﾄ機能付)	¥500
J0013	PC-9821-K01(NEC)(ﾏｳｽ変換ケーブル/角を丸に変換)	¥800
Z0261	V34ES2-W(ヒューコム)(モデム28.8Kbps〈Win/Dos用95対応〉)	¥7,500
U0788	AR-336(緑電子)(モデム33.6Kbps〈Win/Dos用95対応〉)《新品》	¥14,800
J0113	PC-9801N-J01(NEC)(モデムカード2400bps)	¥3,000
U7593	PV-JF144M2W(ｱｲﾜ)(モデム14.4Kbps〈Win/Dos用〉)	¥4,800
J0202	PC-9801N-J02(NEC)(B4680インターフェイスカード〈10BASE-T〉/ﾉｰﾄ用)	¥3,000
U7591	PV-AF288WW(ｱｲﾜ)(モデム28.8Kbps〈Win/Dos用95対応〉)	¥8,500
N0113	PC-9801N-J02R(NEC)(B4680インターフェイスカード〈10BASE-T〉/ﾉｰﾄ用)	¥6,000
J0069	PC-9801-57L(NEC)(モデムボード:98用2400BPS/ガイド欠)	¥2,000
U0621	PC-FD312(NEC)(外付3.5ｲﾝﾁFDD×2)	¥13,000
F0035	PC-9821XA-E02(NEC)(増設3.5ｲﾝﾁFDD)	¥7,000
U0622	PC-FD512(NEC)(外付5ｲﾝﾁFDD×2)	¥13,000
U7037	J31CDRM2(東芝)(外付CD-ROMドライブ〈2〉)	¥8,000
U0901	PC-9801-65(NEC)(数値演算プロセッサ/RA21,51)	¥4,000
U0733	PC-9801-67U(NEC)(数値演算プロセッサ)	¥5,000
J0566	M-400(H&R)(分配器〈VGAﾓﾆﾀｰ用1:4〉)	¥6,000
Z0090	MPS-500JH(ｵﾑﾛﾝ)(無停電電源装置)	¥15,000
Z0116	KP-RS232R(関西電機)(RS-232Cケーブル/リバース)	¥1,000

掲載商品以外にも、多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

万一、品切れの際はご容赦ください。（11月21日現在）

- 全商品動作チェック・クリーニング済
- 全商品保証付き
- 代金引換システム
- 土日祝祭日配達OK

カードご利用OK!

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ！
- 年中無休・24時間アクセスOK！
- 電子メールでのご注文OK！
- メモリー・周辺機器多数在庫！

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400〜28800bps)

PC NET パシフィックネット

年末年始休業 12/31〜1/2

株式会社パシフィックネット 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間／月〜金9:30〜19:00 土・日・祝日11:00〜19:30

通販専用ダイヤル 03-3733-1441
FAX.03-3733-1440

福袋プレゼントはご来店の方に限らせて頂きます。

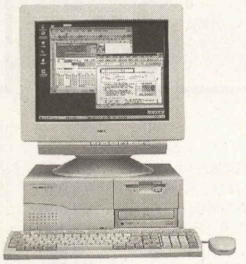
PCアウトレット館大きくなって 開店セール

お1人様 1機種1台と させていただ きます

広告の商品は全機種台数限定となります。

広告掲載価格はすべて税別です

NEC 98VALUE STAR



PC-9821V166/S5 C2 展示処分品
※外箱、付属品有り。サポートセンターで動作確認済み。
定価¥318,000 **超特価¥175,000**
CPU:MMX Pentium166 RAM:32MB ディスプレイ:15インチ
HDD:2GB CD ROM:20倍速 モデム:33.6kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎8、ロータス1-2-3/97

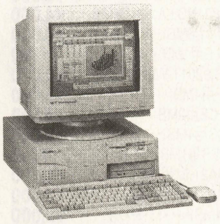
PC-9821V166/S5 D2 展示処分品
※外箱、付属品有り。サポートセンターで動作確認済み。
定価¥323,000 **超特価¥179,000**
CPU:MMX Pentium166 RAM:32MB ディスプレイ:15インチ
HDD:2GB CD ROM:20倍速 モデム:33.6kbps
OS:Windows95 ソフト:Word97、Excel97

PC-9821V16/S5 C2A7 **超特価¥168,000**
CPU:Pentium166 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ HDD:1.6GB CD ROM:6倍速
モデム:28.8kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎6、ロータス1-2-3

PC-9821V13/S5R C 定価¥368,000 **超特価¥138,000**
CPU:Pentium133 RAM:16MB ディスプレイ:15インチ HDD:1.2GB CD ROM:4倍速
モデム:28.8kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎6、ロータス1-2-3

PC-9821V13/M7 D2 タワー型モデル
定価¥408,000 **超特価¥157,800**
CPU:Pentium133 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ分離型 HDD:1.6GB CD ROM:6倍速
モデム:28.8kbps OS:Windows95 ソフト:Word、Excel

NEC 98MATE



ディスプレイは別売りです

PC-9821Xf/U1
定価¥370,000 **超特価¥51,800**
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台

FUJITSU DESKPOWER

FMVS31651 展示処分品
※外箱、付属品有り。サポートセンターで動作確認済み。
定価¥313,000 **超特価¥188,000**
CPU:MMX Pentium166 RAM:32MB ディスプレイ:15インチ
HDD:2.6GB CD ROM:16倍速 モデム:33.6kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎8、ロータス1-2-3/97

NEC 98MULTI/CanBe

PC-9821Cx13/S7 MB
定価¥478,000 **超特価¥138,000**
CPU:Pentium133 RAM:16MB
ディスプレイ:17インチ HDD:1.2GB
CD ROM:4倍速 4連装 モデム:14.4kbps
OS:Windows95
ソフト:Word/Works TV機能付 MIDI音源

PC-9821Cx3/S5 TA
定価¥378,000 **超特価¥89,800**
CPU:Pentium100 RAM:16MB
ディスプレイ:15インチ HDD:850MB
CD ROM:4倍速 4連装 モデム:14.4kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎6/Works
TV機能付

PC-9821Cb2/A 定価¥338,000 **超特価¥79,800**
CPU:486DX2/66 RAM:8MB ディスプレイ:14インチ一体型 HDD:420MB CD ROM:2倍速
モデム:14.4kbps OS:Windows3.1 ソフト:Works TV機能付 文字多重放送受信機能

PC-9821Cb10/TA 定価¥298,000 **超特価¥89,800**
CPU:Pentium100 RAM:16MB ディスプレイ:14インチ一体型 HDD:850MB CD ROM:4倍速
モデム:14.4kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎6 TV機能付

PC-9821Ct16/F B タワー型モデル
定価¥498,000 **超特価¥168,000**
CPU:Pentium166 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ分離型 HDD:1.6GB CD ROM:4倍速4連装
モデム:28.8kbps OS:Windows95 ソフト:WORD

NEC 98 NOTE

PC-9821Nb7/D5
定価¥358,000 **超特価¥128,000**
CPU:Pentium75 RAM:8MB FDD:3.5×1台
HDD:540MB CRT:DSTN10.4インチ OS:Windows95

その他お買い得品多数入荷!!

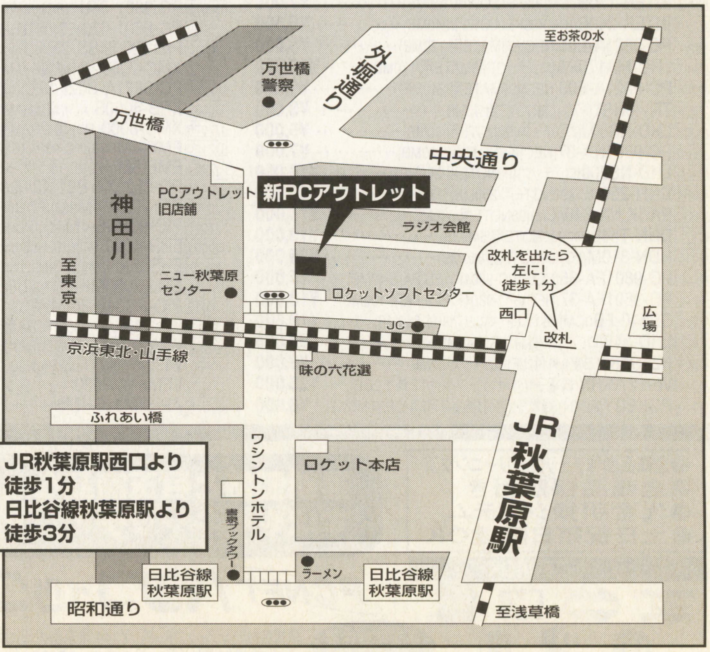
ロケット PCアウトレット

東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394
営業時間 AM10:30～PM8:00

通信販売 注文方法

国内発送いたします。発送料金は別途に必要です。
在庫切れの場合もありますので必ず確認の上注文してください。
当社 銀行口座（振込み手数料金はお客様の御負担になります）

銀行名 東京三菱銀行 秋葉原支店
口座名 ロケット通販部
口座NO （普通）0686447



埼玉・坂戸市
ビットマップ
ダイレクト1月号

激安・新古パソコン出血大処分

AM11:00 －PM7:00（水曜定休） CALL 受付!

申込専用ダイヤル **0492-89-2369**

メーカー保証付・初期不良交換・NECパソコン買取＆下取 FAX 83-0863

初心者向 おすすめセット

各種サポートOK! 周辺機器の取付調整、ソフトウエアのインストールなど各種サポートをご注文時にお申込み下さい。格安料金にて承ります。

通販特価は11月15日現在のもので、変動する場合があります。尚、特価には消費税、配送、サポート料等は、含まれておりません。

セットの組み合せ及びクレジットの支払回数は、ご希望に応じて、自由に設定できます。

12-A1 NEC 98NX-VS20C／S5セット

●98NX-VS20C／S5CA1（一太郎モデル）
MMX－200MHz メモリ32MB HD3.2GB CD(最大20倍速)
モデム56.6K 一太郎Office8 etc 15"CRTモデル
●カラープリンタ PR101／J200 ●プリンタケーブル
●ゲームソフト 放課後マニア倶楽部
●マウスパッド ●クリーニングディスク ●キーボードーカバー

合計定価 ¥364,700

通販特価 **¥255,000**

Wordモデルは¥7,000UPになります

12-A2 富士通 デスクパワーSⅣ165セット

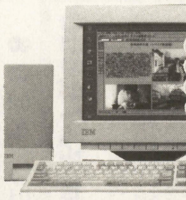
●FMVSⅣ1651（一太郎モデル）
MMX－166MHz メモリ32MB HD2.6GB CD(13倍速)
モデム33.6K 一太郎8 1-2-3etc 15"CRTモデル
●カラープリンタ MJ－830CS ●プリンタケーブル
●ゲームソフト 同級生2 ●マウスパッド
●クリーニングディスク ●キーボードーカバー

合計定価 ¥329,900

通販特価 **¥249,000**

Wordモデルは¥7,000UPになります

12-A3 IBM AptivaT8Bセット



●Aptiva T8B
MMX－166MHz メモリ32MB HDD3.1GB CD(最大16倍速)
モデム33.6K ワープロ表計算ソフトetc 15"CRTモデル
●カラープリンタ PM－700C ●プリンタケーブル
●ゲームソフト 鋼鉄のガールフレンド ●マウスパッド
●クリーニングディスク ●キーボードーカバー

合計定価 OP

通販特価 **¥288,000**

パソコン

NEC		
	98NX-VS26D/S7CA1	¥299,900
	98NX-VS23D/S5CA1	¥258,000
	98NX-VS20C/S7CA1	¥245,000
	98NX-VS20C/S5CA1	¥215,000
	98NX-MB12C/UDD1	¥198,000
	PC-9821V200/S5C2	¥199,800
	PC-9821V233/M7D2	¥288,000
	PC-9821NW150/S20C	¥278,000
	PC-9821LS150/S14C2	¥268,000
	PC-9821LS13/D10D2	¥198,000
富士通		
	FMV-SⅢ233	¥328,000
	FMV-NC13D	¥158,000
	FMV-NP133	¥298,000
	FMV-NU151	¥299,000
IBM		
	Aptiva J35 (17CRT)	¥168,000
	Aptiva 770 (P-133)	¥158,000
	Aptiva T85	¥249,000
松下		
	AL-N2T516J5	¥298,000
Apple		
	PB1400CS/133	¥245,000
	PM7300/180	¥198,000
	PM7600/200	¥228,000
SHARP		
	MN-7860	¥358,000
	MN-5450	¥265,000
	MN-5100D	¥198,000
東芝		
	リブレット60A	¥145,000
	サテライトPRO440CDX/1.4	¥199,800

新製品パソコン続々登場!予約承り中!

中古パソコン

PC98LA10/8A 増設メモリ32MB	¥138,000
PC98ND／340W相当品+CPU2倍	¥ 98,000
PC98V20／M7C3(保証期間中)	¥198,000
FMV-NU133(保証期間中)	¥198,000

モニタ

21"	飯山	MT-8621E	¥145,000
	三菱	RD-21GX	¥163,000
17"	三菱	RD-17V	¥ 61,800
	三菱	RD-17GX2	¥ 67,800
	ソニー	CPD-17SF9	¥ 64,800
	飯山	MT-8617E	¥ 63,800
	NEC	PC-KM175	¥ 69,800
	ナナオ	E55D	¥ 88,000
15"	ソニー	CPD-15SF9	¥ 47,800
	NEC	15"CRT	¥ 29,800
	東芝	15"CRT(クロ)	¥ 25,000

プリンタ

キヤノン	BJC-80V	¥ 39,800
	BJC-250J	¥ 24,800
	BJC-430J	¥ 31,800
	BJC-465J	¥ 51,800
	BJC-700J	¥ 44,800
エプソン	PM-700C	¥ 38,800
	MJ-830CS	¥ 29,800
	MJ-930C	¥ 49,800
	PM-2000C	¥ 68,800
	PM-5000C	¥188,000
NEC	PC-PR1000EW	¥ 38,000
	PC-PR2000X	¥108,000
アルプス	MD-1000J	¥ 34,000
	MD-1300J	¥ 46,000
	MD-1500J	¥ 46,000

NEC PR101／J200
先着50台のみ ¥49,800→ ¥19,800
新古プリンタ処分特価にてご提供、お問い合わせ下さい。

ハードディスク

	98ドライブベイ専用		
メルコ	DBI-N4300	内蔵4.3GB	¥44,800
	98Xa7,Xa9,Xa10,Xa12,Xa13,Xa16,Xa20,Vシリーズ,ドライブベイ		
	DBI-N2000	内蔵2GB	¥27,800
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13,Na15		
	DNN-T2100	内蔵2.1GB	¥48,800
	PC-98,DOS/V→PCIバスIFボード付		
	DSC-U2000P	外付2GB	¥48,800
	DOS／V(OADG仕様)マシン・PC98・MAC増設用		
	DSC-U2000	外付2GB	¥36,800
	DOS／V(OADG仕様)マシン・PC98・MAC増設用		
	DSC-U3200	外付3.2GB	¥46,800
	PC－9821シリーズ・DOS／V PCIバス		
IOデータ	UHDS-H4.3G	外付4.3GB	¥49,800
	PC-9801,9821シリーズ(一部の機種を除く)IFボード付		
	HDVS-U2.1G/98ⅢP	外付2.1GB	¥39,800
	DOS／V(OADG仕様)マシン IFボード付		
	HDVS-U2.1G/ISA	外付2.1GB	¥42,800
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13,Na15		
	HDNS-2G	内蔵2GB	¥46,800
	98Xa7,Xa9,Xa12,Xa13,Xa16,Vシリーズドライブベイ用		
	HDI-3.5G/98	内蔵3.5GB	¥32,800
	DOS／Vマシン増設IDE		
	HDI-2.6G/DV	内蔵2.6GB	¥28,800

PC98BX3／BA3／BX4専用
限定 内蔵830MB=¥24,800 内蔵1GB=¥29,800

フロッピーディスク

αデータ	3.5"×1ドライブ(98)	¥14,500
	3.5"×2ドライブ(98)	¥21,800
	5"×2ドライブ(98)	¥28,800

グラフィックアクセラレータ

メルコ	WHP-PM8	¥23,800
	WHP-PS8	¥26,400
IOデータ	GA-PII8/PCI	¥31,800
	GA-PG3DVX8/98PCI	¥28,000
DIAMOND	Monster 3D	¥28,500
MOTROX	MYSTIQUE220	¥26,800

メモリ

※ PC－98,DOS／V対応

EDO64MB	¥26,800
EDO32MB	¥12,800
SDIM 64MB	¥29,800
SDIM 128MB	¥72,800

メルコ・IOデータ製品は定価より20%OFFです。

MOドライブ

三菱	MK-640F7-WIN	¥74,800
	MK-230L3	¥42,000
富士通	SMB-640D2	¥68,000
メルコ	MOS-S230F	¥39,800
	MOS-S640H	¥59,800
	MOS-D640PH	¥68,800
IOデータ	MOF-640/SPCI	¥68,800
	MOF-230W	¥40,800
	MOF-640/98ⅢP	¥66,800

CD/CDR/PDドライブ

メルコ	CDI-24FB	¥19,800
	CDS-S16	¥19,800
	CDS-S24	¥25,000
IOデータ	CDC-TX86	¥29,800
	CDC-AB86	¥22,000
	CDV-AB16	¥16,000
	CDV-PX124	¥23,300
IOデータ	CDRW-RX26	¥64,800
	CDR-PVX24	¥59,800
リコー	MP6211S(CD-RW)	¥69,800
IOデータ	PD-AB8	¥33,800

ソフト(ゲーム＆ビジネス)

25%OFFより （一部のソフトを除く）新作予約受付中!
ご希望のソフトを指定していただければ、お取寄せ致します

大人気!!
エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド
特典 先着10本限 特価¥9,980
エヴァンゲリオンオリジナル下敷きプレゼント!(絶対ほし～い)

モデム＆TA

NEC	PC-IT45S1	¥19,800
	PC-IT45D1	¥24,800
メガソフト	Power 14400	¥ 5,000
オムロン	MA-2814	¥ 9,800
IOデータ	PCML-336	¥17,500
	PCML-K56f	¥20,800
	DFML-K56f	¥15,900
ヒューコム	HUCOM-EX336	¥14,800

デジタルカメラ

NEC	Picona+WinKIT	¥49,800
ソニー	DSC-F1+KIT	¥49,800
	DSC-F2	¥54,800

サウンドボード

NEC	PC-9801-86	¥19,800
	PC-9801-118	¥17,500
メルコ	SXM-F(FM)	¥ 7,800
Qビジョン	WaveStar	¥17,800
	WaveSMIT	¥24,800
	Card86-R	¥19,800

スキャナ

キヤノン	CanoScan300	¥29,800
EPSON	GT-5000WINP	¥29,800
	GT-5500WINS	¥39,800
	GT-8500WIN	¥44,800
NEOS	NSF-600P	¥24,800
	NS-40CL-01,02	¥ 5,800
	NSP-800P/N	¥ 7,800
AGFA	LAWY2(+SCSI/IF)	¥34,800

小・中・高生 生徒大募集

成績アップ学習ソフト=ラインズ先生Win95 新発売
自宅で好きな時間に好きなだけマイペース学習!知らずに夢中になり、だんだん勉強がおもしろくなる!こんな学習法があります。当店へ資料をご請求下さい。

申込方法

まず0492－89－2369にお電話ください。
住所・名前・電話番号・注文商品・支払方法をお伺いします。
FAXの場合は、注文書に必要事項をご記入の上、送信して下さい。
折り返し、合計金額、発送予定日等FAX致します。

パソコン専門ショップ
ビットマップ
AVIC・アビック通販部

350－02 埼玉県坂戸市清水町46－40－103
店舗営業時間 AM10:30-PM7:30 毎週水曜定休

店舗ご案内

支払方法

銀行振込	最寄りの金融機関より右記口座へ電信扱いでお振り込み下さい
現金書留	最寄りの郵便局より左記住所へ速達でご送金下さい
代金引換	お届け時、商品と引換えにお支払い下さい 別途、代引手数料が必要です。
クレジット	クレジット申込用紙送付しますので、記入後ご返送下さい。

あさひ銀行 北坂戸支店
(普通)3573916
パソコンショップ
ビットマップ

商品の発送は、入金確認後、1週間以内にお届けします。尚、クレジットの場合は、審査・承認後となります。
送料は、800円／個より(地域、大きさにより異なります)

Tel (048)-760-1600
(048)-760-1601

Hard Plazza MOUSE

MOUSE Computer

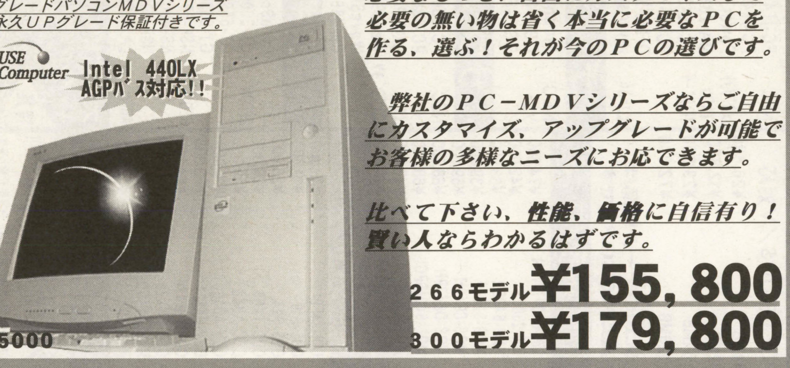
MDV 300SXII

P II 300 | AGP 搭載 | U-IDE 2.6GB | 440 LX | SDRAM 32MB | CD-ROM 24倍速

アップグレードパソコンMDVシリーズ
は永久UPグレード保証付きです。

intel inside pentiumII
MOUSE Computer
Intel 440LX AGPバス対応!!

■CPU：Pentium II MMX
■メモリ：SD−RAM32MB
■HDD：2．6GBDMA33
■CHIPSET：440LX AGP搭載
■BIOS：AWARD BIOS
■VIDEO：S3VIRGEDX4MB
■CDROM：24倍速ATAPI
■FDD：3．5インチ2MODE
■ケース：ミドルタワーケースATX
■K／B：109日本語キーボード
■マウス：PS／2マウス
◆VGA変更可：AGP−GX2変更¥5000



今、PC選びが変わっています！
必要なものを、自由にカスタマイズして
必要の無い物は省く本当に必要なPCを
作る、選ぶ！それが今のPCの選びです。

弊社のPC−MDVシリーズならご自由
にカスタマイズ、アップグレードが可能で
お客様の多様なニーズにお応できます。

比べて下さい、性能、価格に自信有り！
買い人ならわかるはずです。

266モデル¥155，800
300モデル¥179，800

MDV 300DxII

AGP 搭載 | SDRAM 64MB | HDD 4.3GB

■CPU：Pentium II MMX
■メモリ：SD−RAM64MB
■HDD：4．3GBDMA33
■CHIPSET：440LX AGP搭載
■BIOS：AWARD BIOS
■VIDEO：VIPER V330AGP OR Millenium24MB
■CDROM：24倍速ATAPI
■FDD：3．5インチ2MODE
■ケース：ミドルタワーケースATX
■K／B：109日本語キーボード
■マウス：PS／2マウス
■I／O：2シリアル(16550) 1パラレル
■1年間無償保証

266モデル¥185，800
300モデル¥209，800

MDV MASTER

Dual CPU | CD-ROM 32倍速 | HDD 6.4GB | MGA II Millenium

■CPU：PENTIUM II MMX×2
■メモリ：SDRAM128MB
■HDD：IDE6．4GBDMA33
■CHIPSET：440LX AGP
■VIDEO：MILLENIUM 2／4MB
■CDROM：32倍速ATAPI
■FDD：3．5インチ2MDOE
■ケース：ATXミドルタワー
■K／B：109日本語キーボード
■MOUSE：PS2Mouse
◆SCSIモデル有、SOHOサーバー等に！
※内蔵HUB、UPSオプションにて！

intel inside pentiumII

266MHZ×2モデル¥338，800
300MHZ×2モデル¥388，800

MDV VP300 Series

AMD K6 | VP3 チップ | DMA33 2.6GB | AGP 搭載

AGPバス搭載
■AMD K6−300対応
■ソケット7初のAGP搭載
■リニアバースト機能搭載

■CPU：AMDK6＆CyrixM2
■メモリ：EDO32MB
■HDD：IDE2．6GBDMA33
■M／B：ETEQ(SY−5ED5)
■キャッシュ：1024KB
■VIDEO：S3−ViRGEGX2／4MB
■CDROM：24倍速ATAPI
■FDD：3．5インチ2MDOE
■ケース：ATXミドルタワー
■I／F：パラレル×1、シリアル×2
■拡張スロット：AGPx1PCI×5、ISA×2
■K／B：109日本語キーボード
■MOUSE：PS2Mouse
■1年間無償保証
※インテルモデルも有ります．

200モデル¥114，800
233モデル¥123，800

MDV MMX−R

Cyrix 6x86MX | MX 166 | HDD 1.7GB | リニアバースト

■CPU：CyrixPR166MX(266迄OK)
■メモリ：EDO32MB
■HDD：IDE1．7GB
■M／B：SY5EAS(リニアバースト対応)
■キャッシュ：PB512KB
■VIDEO：Trio64V2DX／2MB
■FDD：3．5インチ2MODE
■ケース：ATミニタワー
■K／B：109日本語キーボード
■マウス：PS／2マウス
■I／O：2シリアル(16550) 1パラレル(ECC/EPP)
■1年間無償保証
◆安いだけじゃなく本当に速い！
更にリニアバースト機能で10％性能UP！
クライアントからHOBBYまで！！

限定特価 通常79800 ¥69，800

MDV ST Series

430 TX | U-IDE 2.6GB | CD-ROM 24倍速

最新430TX搭載
■U−DMA33対応
■システムの保全性抜群

■CPU：AMDK6166orMMX166
■メモリ：EDO32MB
■HDD：IDE2．6GBDMA33
■M／B：430TXモデル512KB
■VIDEO：S3−ViRGEDX／4MB
■CDROM：24倍速ATAPI
■FDD：3．5インチ2MDOE
■ケース：ATミニタワー
■I／O：パラレル×1(ECC/EPP)シリアル×2
■K／B：109日本語キーボード
■MOUSE：PS2Mouse
■1年間無償保証
◆ATXモデル有り

AMD K6 / intel inside pentium

K6166 ¥99，800
200TYPE ¥105，800
233TYPE ¥119，800

オプションリスト一覧

15インチCRTセット	¥2?800
17インチCRTセット	¥4?800
WINDOWS95OSR2．1	¥13800
WINDOWS95PLUS	¥14800
WINDOWSNT4．0W	¥28800
WINDOWSNTSEVER	¥89800
SB互換音源カード	¥4800
SB64音源カード	¥12800
5インチベイスピーカー	¥3800
外付けスピーカー	¥4800
RAM32MB増設	¥7800
SDRAM変更	¥1800
FDD3MODE変更	¥2800
33600BPS内蔵モデム	¥8800
56000BPS内蔵モデム	¥13800
10BASET−LANカード	¥3800
100BASE−TX LANカード	¥8800
DC310SCSI増設(ULTRA)	¥9800

※MDVはお客様の御用途にあわせた仕様変更もご自由に可能です。(OEM、学校様歓迎)

FUJITSU FMV DESKPOWER TIV−3071

■CPU：PENTIUM II (300)MMX
■メモリ：SDRAM32MB
■HDD：IDE6．4GB
■CDROM：8倍速(CD−R兼用)
■MODEM：56k bps
■AGPバス搭載・USB・SB64(ハードウェアMIDI)
ワード・エクセルモデルも有ります。

特価 ¥379,800

SHARP Mebius MN−710−M23

●13．3"TFT●CPU233MMX
●メモリー：64MB●HDD：3GB
●最大20倍速CD−ROM
●64ビットグラフィックアクセラレータ
●SB音源搭載●ビデオキャプチャ
●ZVポート●USBポート

限定10台 CALL

NEC PC98 LavieNX LV16C/WSD

■CPU：PENTIUM(166)MMX
■メモリ：EDO32MB
■HDD：IDE2．1GB
■CDROM：20倍速(max)
■VGA：12.1"TFT(800*600/1776M)
■MODEM：56kbps
一太郎・ロータスモデルも有ります。

限定10台 ¥274,800

NEC PC98

VALUESTAER NX

VS30D/M7CD1	¥439．800
VS30D/M7DD1	¥446．800
VS30D/M7CB1	¥359．800
VS30D/M7DB1	¥366．800
VS26D/M7CA1	¥304．800
VS26D/M7DA1	¥309．800
VS26D/S7CA1	¥283．000
VS26D/S7DA1	¥289．900
VS23D/S5CA1	¥242．800
VS23D/S5DA1	¥249．800

MATE NXシリーズ

MA30E/MZBCB81	¥405．700
MA30D/MZAAA41	¥289．800
MA26D/SZAAA41	¥256．800
MA26D/SZBAA41	¥263．800
MA23D/MZAAA41	¥244．800
MA23D/SZAAA31	¥234．800
MA23D/SZAAA31	¥241．800

NOTE NXシリーズ

LV16C/NSCAF1	¥396．800
LV16C/NSDAF1	¥320．000
LV13C/WDDAF1	¥252．700
AL20C/TSAAF1	¥352．700
AL13C/BSA1	¥240．800

NOTE98シリーズ

PC9821Nw133D14C	¥203．800
PC9821Ns13/S14R	¥237．800
PC9821Nw150S20D	¥270．800

IBM Aptiva

AptivaT8B	¥184．800
AptivaT8C	¥214．800
AptivaT8F	¥220．800
AptivaT9D	¥299．800
AptivaT9E	¥243．800
AptivaTAE	¥263．800
AptivaTAF	¥284．800

FUJITSU FM／V Series

FMVT4−3071	¥374．800
FMVT4−3073	¥382．800
FMVT4−2671	¥319．800
FMVT4−2673	¥329．800
FMVS4−2371	¥282．300
FMVS4−2373	¥299．800
FMVS4−23B1	¥209．800
FMVT4−23B1	¥202．800
FMVT4−23B3	¥210．800
FMVT4−267M1	¥360．800
FMVT4−267M3	¥367．800
FMVT4−267D1	¥374．800
FMVT4−267D3	¥382．800

最新BIBLOも安い

FMV5BNA6/X5	¥375．800
FMV56NA5/X5	CALL!!
FMV55NA5/W5	CALL!!
FMV53NA6/W5	CALL!!
FMVNU151	¥272．800

SHARP Mebiusノート

MN−710−M23	¥414．800
MN−410−X15	¥314．800
MN−335−X13	¥309．800
MN−8000	¥397．800
MN−8000D	¥327．800
MN−7860	¥339．800
MN−7760	¥314．800
MN−7750	¥280．800
MN−5600	¥244．800
MN−5500	¥239．800
MN−6550D	¥232．800
MN−5400D	¥172．800

通販申し込みのご案内

価格・在庫は常に変動しています。
TEL・FAXにてご確認ください。
●銀行振込（電信扱いにて）
●現金書留
●通販分割（業界最低金利）
●代金引換払い（コレクト）
●ご来店にて（各種カードOK）
MDV全シリーズ1年間保証
但しHDD、FDD、CDROM等の内蔵部品は60日間センドバック送料はご負担下さい。

お振込先
さくら銀行春日部支店
(普)6816106
パソコンショップ マウス

MCJサポートダイアルについて

当店では直接ご来店頂けないお客様のためにサポートセンターを敷設させて頂いております。一件一件が長くなるため大変かかりにくい場合もございますがお客様がご納得頂けるまで御電話に応じさせて頂いておりますので、どうぞお気軽に御電話下さい。
木曜定休(11:00−18:00)

求人募集

業務拡張の為人材を募集しています。
コンピューターの知識の豊富な方
営業経験の有る方、やる気のある方
男性・女性募集しております。

高額買取・仕入先急募

国内・国外業者・販売店個人様
在庫がまだまだ足りません。
新品パソコン、パーツ、サプライ
現金即金にてどこよりも
高く買います！！
仕入先新規御先を求めています

ご注文・お問い合わせ
048-760-1600
048-760-1601
FAX・見積り大歓迎（24H）
048-763-1177
サポートセンター
048-763-9801
法人様・企業様
048-763-9813

営業時間 AM10:00〜PM8:00
MDVシリーズ※全国販売代理店募集中
〒344埼玉県春日部市粕壁東1−21−21マウス本社ビル1F

MOUSE
ハードプラザ・マウス
Hard Plazza

注 価格、性能に自信あり！初心者から法人様までお待ちしています。

シスペック通販部

インパクト IMPACT!

☎03-5294-3741
FAX.03-5294-3744
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11 安川ビル
●年中無休 平日㊰10:30～㊰7:30／土・日・祝㊰10:00～㊰7:00●

パソコン情報満載

価格情報はもちろんな情報も見られるぞ さぁアクセス

Internet Syspec Direct
http://www.syspec.co.jp

通信販売のご案内

◆銀行振込
必ず「電信扱い」でご入金下さい。ご入金確認後、即、商品発送または発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。
お振込先▶東京三菱銀行 秋葉原支店 普通4696203 シスペック(株)

◆超低金利クレジット
クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上、返送して下さい。契約完了次第、商品発送の手配となります。

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
手数料(%)	1.8	2.3	3.0	4.3	4.6	7.2	9.5	12.0	14.0	18.0	23.5

NICOS
来年夏のボーナス一括払い 6月 7月 もOK!

◆代金着払
商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい(但し、別途手数料がかかります)。又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。
※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

◆現金書留
書留到着後、即、商品発送または発注の手配となります。

●掲載の価格には、消費税(5%)・送料は含まれておりません。
●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払い方等を確認の上、送金するようお願いいたします。
●お客様のご都合による、返品・キャンセルはご容赦下さい。

A シスペック・オリジナルノート

FIC5000/TP (DSTN) ●DSTN 12.1" ●Pentium 150MHz ●RAM 32MB ●HDD 1.3GB **¥179,000**

FIC5000/TP (TFT) ●TFT 12.1" ●Pentium 150MHz ●RAM 32MB ●HDD 1.3GB **¥214,000**

B お好きなショットをカードに

NEC LV13C/WDCAF1 + Canon BJC-80V + 筆まめ NEW!
¥305,000

C 手軽にインターネット

NEC mobio NX MB12C + PHS NEW!
シスペック特価

D Mac強化セット

Apple PoewrBook2400c/180 + RAM/32MB 驚安!
¥398,000

パソコン

NEC	VS30D/M7CD1・DD1	シスペック特価
NEC	VS26D/M7CD1・DD1	シスペック特価
NEC	VS26D/S7CD1・DD1	シスペック特価
NEC	VS16D/S5CA1・DA1	¥189,800
NEC	PC-9821La13/S14	¥198,000
NEC	LV16C/WSCAF1・WSDAF1	シスペック特価
NEC	LV13C/WSCAF1・WSDAF1	シスペック特価
NEC	AL20C/BSAAF1	シスペック特価
NEC	AL13C/BSA1	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER SⅣ237(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER SⅣ207(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER SⅣ205(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER TⅣ307(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER TⅣ267(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER TⅣ233(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMVP316	シスペック特価
Fujitsu	FMV-BIBLO NU316(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMV-BIBLO NP316(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMVNC13	シスペック特価
SONY	PCG-505	シスペック特価
SONY	PCG-713	シスペック特価
Panasonic	Let's NOTE AL-N3T515J5	シスペック特価
Panasonic	Let's NOTE AL-N2T516J5	¥288,000
COMPAQ	PRESARIO 8770	¥268,000
COMPAQ	PRESARIO 3070	¥295,000
COMPAQ	PRESARIO 2210	シスペック特価
COMPAQ	ARMADA 1520M	¥193,000
IBM	Aptiva T8C	¥214,800
IBM	Aptiva T9E	¥278,000
IBM	Aptiva TAE	¥298,000
IBM	ThinkPad 535E マルチメディアモデル	シスペック特価
IBM	ThinkPad 560E マルチメディアモデル	シスペック特価
IBM	ThinkPad 315D マルチメディアモデル	シスペック特価
SHARP	Mevius MN-330-X13	¥278,000
SHARP	Mevius MN-335-X13	¥298,000
TOSHIBA	Libretto 70CT	¥174,800
Apple	PowerMac 9600/350	シスペック特価
Apple	PowerMac 9600/300	シスペック特価
Apple	PowerMac 8600/250	¥297,000
Apple	PowerMac 5500/225	¥235,000
Apple	PowerBook 2400c/180	¥288,000

モニタ

飯山	MF-8515G	¥33,800
飯山	MF-8517E	¥51,500
飯山	MF-8617E	¥57,500
飯山	MT-8617E	¥63,000
飯山	MT-8621E	¥139,800
三菱	RD-17M2	¥57,500
三菱	RD-17V	¥59,800
三菱	RD-17GⅢ	¥86,000
三菱	RD-17GZ	¥73,000
三菱	RD-21GX	¥156,000
ソニー	CPD-17MS	¥93,800
ソニー	CPD-15SF9	¥45,800
ソニー	CPD-21SF3	¥158,000
ソニー	GDM-19PS	¥126,000
ソニー	GDM-21PS	¥247,000
TOTOKU	CV-711R	¥65,800
ナナオ	E55D	¥90,500
ナナオ	E57TS	¥109,000

デジタルカメラ

オリンパス	C-820L	¥65,800
オリンパス	C-420L	¥47,500
ソニー	DSC-F3	¥52,000
ソニー	MVC-FD5H	¥47,000
エプソン	CP-500	¥63,000
カシオ	QV-70	¥27,800
カシオ	QV-200	¥36,500
カシオ	QV-700	¥46,000
コダック	DC-210	¥57,500
コダック	DC-25	¥27,000
キヤノン	PowerShot 350	¥36,500
NEC	PC-DC200K	¥23,800

スキャナ

エプソン	GT-5500WINP・S	¥37,500
エプソン	GT-9500WIN	¥79,500
エプソン	GT-1300WINP・S	¥45,500
エプソン	ES-8000S	¥182,000
キヤノン	CanoScan300DX(WIN)	¥28,500
キヤノン	CanoScan300DX(DOS/V)	¥33,800
キヤノン	CanoScan600DX	¥75,800
キヤノン	CanoScan2700F	¥69,000
シャープ	JX-350W	¥69,800

プリンタ

キヤノン	BJC-80V	¥38,000
キヤノン	BJC-250J	¥19,500
キヤノン	BJC-430J	¥29,000
キヤノン	BJC-465J	¥52,800
キヤノン	BJC-700J	¥45,000
キヤノン	LBP-730(台数限定)	¥98,000
キヤノン	LBP-750	¥152,000
キヤノン	LBP-320	¥56,500
キヤノン	LBP-220	¥42,000
エプソン	MJ-830CS2	¥29,500
エプソン	MJ-510CS2	¥23,000
エプソン	PM-750C	¥44,500
エプソン	PM-700C	¥34,800
エプソン	PM-2000C	¥59,500
エプソン	PM-5000C	¥175,000
エプソン	LP-700W	¥43,500
エプソン	LP-9200PS	¥280,000
HP	LaserJet 6L	¥46,500
HP	DeskJet 694C	¥19,800
HP	DeskJet 720C	¥29,800
アルプス	MD-1300J	¥48,000
アルプス	MD-1500J	¥48,000

プロッタ

ローランドDG	DXY-1350	¥145,000
ローランドDG	GRX-4500	¥365,000
ローランドDG	DPX-2700A	¥460,000
ローランドDG	PNC-960	¥240,000
ローランドDG	PNC-1500	¥435,000
ローランドDG	STX-7 ステカ(カッティング)	¥41,000
ローランドDG	MDX-3 モデラ	¥98,000
グラフテック	FP-8300	¥370,000
グラフテック	FP-8200	¥470,000
HP	デザインジェット430(A1)	¥195,000
HP	デザインジェット430(A0)	¥300,000
HP	デザインジェット450(A1)	¥265,000
HP	デザインジェット450(A0)	¥390,000

掲載の価格は11月21日現在のものです
最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

ハードディスク

ロジテック	SHD-U3200	¥42,800
ロジテック	SHD-U2000	¥29,800
ロジテック	SHD-N2G	¥27,800
ロジテック	SHD-U2000P	¥41,800
ロジテック	SHD-N2G/P	¥42,800
ロジテック	SHD-N2G/B	¥38,800
ロジテック	LHD-M2000A	¥34,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥43,800
メルコ	DSC-D2000PS	¥43,800
I・Oデータ	HDVS-U2.1G	¥30,800
I・Oデータ	HDVS-U2.1G/98・3P	¥39,800
I・Oデータ	HDVS-U2.1G/SPCI	¥42,500

MO

ロジテック	LMO-230H	¥34,500
ロジテック	LMO-230H/B	¥41,000
ロジテック	LMO-230H/V	¥42,500
ロジテック	LMO-230H/M	¥36,800
ロジテック	LMO-640F	¥56,900
ロジテック	LMO-640F/B	¥65,000
ロジテック	LMO-640/P	¥68,500
ロジテック	LMO-640/M	¥61,500
ロジテック	LMO-P230・1H	¥34,800
緑電子	UM-523R-LB	¥38,500
メルコ	MOS-S640H	¥58,800
メディアインテリジェント	MMO-230GTB	¥42,000
メディアインテリジェント	MMO-230VB	¥34,800
メディアインテリジェント	MMO-640W・B	¥64,500

CD-ROM

リコー	MP-6211SW・M	¥72,500
リコー	MP-6200S	¥64,500
I・Oデータ	CDRW-RX26	¥62,000
I・Oデータ	CDRW-RB26	¥54,000
キャラベル	CD-RW6X/PRO	¥65,500
キャラベル	CD-RW6X/PC・PRO	¥64,500
キャラベル	CD-RW6XFB	¥61,800
ヤマハ	CDR400TX-VK	¥65,500
ヤマハ	CDR400TX-BE	¥96,000
緑電子	CXR-686	シスペック特価

モデム

NEC	PC-IT65D1P	¥39,500
NEC	PC-IT65D1A	¥34,800
NEC	PC-IT65S1A	¥26,800
NEC	PC-IC20S1	¥19,800
サン電子	MS56KEF(W・M)	¥18,800
オムロン	ME5614A	¥14,800
TDK	DF5600	¥22,800
I・Oデータ	PCML-K56F	¥20,500

DTM

ローランド	DTM-88PK(W・A)	¥78,000
ローランド	DTM-88PR(W・A)	¥74,000
ローランド	DTM-88PS(W・A)	¥54,800
ローランド	ミュージくん	¥22,800
ローランド	ミュージくんⅡ	¥30,800
ローランド	SK-88PRO	¥70,800
ローランド	SC-88PRO	¥66,800
ローランド	SC-88ST PRO	¥47,800
ローランド	PC-180	¥23,000
ローランド	VS-880(V-EX)	¥124,800
ローランド	CDR-88	¥71,800
ローランド	SI-80S	¥15,800
ヤマハ	CBX-100(W・M)	¥69,800
ヤマハ	CBX-90W	¥55,980
ヤマハ	CBX-10W2	¥27,980
ヤマハ	MU-100R	¥75,000
ヤマハ	MU-100	¥60,800
ヤマハ	VL70-M	¥40,800

ラック／チェア

ロアス	RQT-12(17"モニタ対応・フロアラック)	¥14,500
ロアス	RQ-02JR(インテリアテーブル)	¥9,800
ロアス	RG-106N(17"モニタ対応・パソコンラック)	¥15,800
ロアス	RJ-006(17"モニタ対応・パソコンラック)	¥9,800
ロアス	RJ-009(17"モニタ対応・パソコンラック)	¥8,500
ロアス	RZC-02(OAチェア)	¥5,000
ロアス	RZC-03(OAチェア)	¥6,000

写真のプリンタ・パソコン・モニタ等は別売です。
▲RQT-12 (W680×D640×H1176mm)

▲RJ-006 (W650×D700×H1348mm)

▲RJ-009 (W800×D690×H1352.5mm)

E やっぱMIDIだね

NEC VS16D/S7CA1 + Roland DTM-88PK
¥273,000

F これがデジカメ・プリントセットだ

Fujitsu FMVSⅣ207(1) + Kodak DC-210 + EPSON PM-750C ケーブル付
¥356,800

G お手軽Macセット

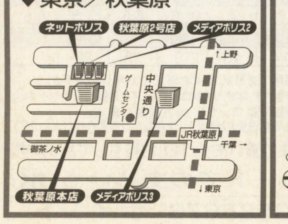
Radius SuperMac C500 + 17"モニタ CRISIT アダプタ付
¥179,800

H デザイナー御用達セット

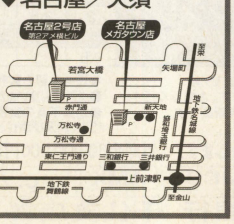
DTPセット
PowerMac7600/200 + 17"Monitor + RAM/32MB×2 + Keyboard Ⅱ JIS + CanoScan300DX + LP-1700 + PAGEMAKER + DynaFont
¥566,000

グラフィックSET
PowerMac7600/200 + 17"Monitor + RAM/32MB×2 + Keyboard Ⅱ JIS + CanoScan300DX + MD-1300 + Illustrator + DynaFont
¥535,000

▼東京／秋葉原

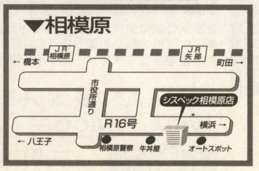


▼名古屋／大須



SYSPEC

▼相模原



シスペック各店ご案内

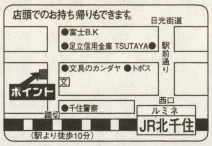
●秋葉原本店 03-3257-6337	●メディアポリス2 03-3257-6385	●相模原店 0427-50-1136
●秋葉原2号店 03-3257-6340	●メディアポリス3 03-3257-6248	●名古屋2号店 052-241-0921
	●ネットポリス 03-3257-6331	●名古屋メガタウン店 052-242-8761

秋葉原・名古屋・相模原 パソコンのことなら―― シスペック株式会社

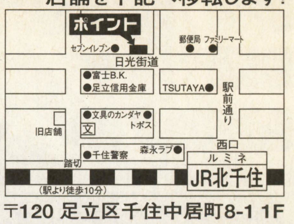
Computer Station
ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F
営業時間AM10:30〜PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）
秋葉原と勝負っ!来店なら…

ご注文・お問い合わせ
☎ 03-3870-9801
24時間プライスサービス
03-3870-9815
FAX見積
03-3888-8298



新年より
店舗を下記へ移転します!



〒120 足立区千住中居町8-1 1F

※商品の価格は変動する場合があります! TELにてご確認下さい。

※正社員・アルバイト募集中! お気軽にTEL下さい!!

※写真と商品は一部異なる場合があります。

※ホームページにてマル得特価情報を掲載中!

代金着払いシステム有り! 即日発送O.K!!

ホームページ…http://www.cs-point.co.jp/（最新価格をご予約、ご注文! インターネットにて受付中!!）

NEC
VS26D/M7 model CA1
VS26D/M7 model DA1

特価 ¥309,800
特価 ¥315,800

NEC
VS26D/S7 model CA1
VS26D/S7 model DA1

特価 ¥289,800
特価 ¥295,800

NEC
VS23D/S5 model CA1
VS23D/S5 model DA1

特価 ¥239,800
特価 ¥246,800

NEC
VS20C/S7 model CA1
VS20C/S7 model DA1

特価 ¥229,800
特価 ¥235,800

NEC
PC-9821V233/M7C3
PC-9821V233/M7D3

特価 ¥279,800
特価 ¥285,800

NEC
PC-9821V200/S5C3
PC-9821V200/S5D3

特価 ¥204,800
特価 ¥209,800

NEC
LV16C/WS model CAF1
LV16C/WS model DAF1

特価 ¥318,000
特価 ¥323,000

NEC
LV13C/WD model CAF1
LV13C/WD model DAF1

特価 ¥229,800
特価 ¥235,800

NEC
AL20C/TS model AAF1
AL13C/BS model A1

特価 ¥332,800
特価 ¥229,800

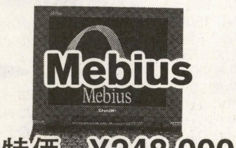
IBM
T-81

特価 ¥168,000

FUJITSU
FMV-SIV207
FMV-SIV205

TEL特価
TEL特価

SHARP
MN-5450
MN-7860



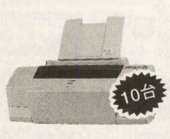
特価 ¥248,000
特価 ¥368,000

スペシャルサタデー 12/13（土） 店頭のみ

NEC
LV16C/WSCAF1
LV16C/WSDAF1
ラヴィNX

特価 ¥305,000
特価 ¥310,000

EPSON
PM-2000C
マッハジェットプリンター



特価 ¥49,800

東芝
PA1241C9
サテライトプロ440

特価 ¥129,800

今月のおススメ商品

FUJITSU
FMV-SII 1656
MMX Pentium 166MHz
RAM 32MB HDD 2.1GB
8倍速CD-ROM
15"CRT

特価 ¥168,000

NEC
PC-9821Ra20/N12
Pentium Pro 200MHz
RAM 16MB HDD 1.2GB
6倍速CD-ROM
WIN95インストール
WIN NT4.0付
RAM 8MB 2枚付

特価 ¥139,800

NEC
PC-9821C166/C
MMX Pentium 166MHz
RAM 32MB、HDD 3.0GB
13倍速CD-ROM

特価 ¥99,800

CPU

NEC	VS16CS5 CA1	¥185,000
	VS16CS5 DA1	¥192,000
	VS20CS5 CA1	¥204,000
	VS20CS5 DA1	¥209,000
	VS26DSZ CA1	¥239,000
	VS26DSZ DA1	¥245,000
	VS26DMZ CA1	¥259,800
	VS26DMZ DA1	¥265,800
	PC-9821Xa20/W30R	¥155,000
	PC-9821Ls150/S14C2	¥255,000
	PC-9821La13/S14	¥179,800
	PC-9821Nr13/S14	¥179,800

IBM	Aptivaシリーズ	TEL特価
	Think Pad 560E（マルチメディア）	¥338,000
	Think Pad 535E（マルチメディア）	¥258,000
FUJITSU	DESK POWERシリーズ	TEL特価
	BIBLOシリーズ	TEL特価
東芝	サテライトシリーズ	TEL特価
	Libretto 70（アプリ付）	¥195,000
	モバイルパック	¥159,800
シャープ	Mebiusシリーズ	TEL特価
SOTEC	Win Book Trim	¥178,000
NEC	PC-MB12CU DC1	TEL特価
	PC-MB12CU DD1	TEL特価

CRT

三 菱
RD-17GII（CLEAR）

TEL特価

SONY
CPD-17GS

TEL特価

iiyama
MT-8617E

特価 ¥63,800

三 菱	RD-17V	TEL特価
	RD-17GX II（CLEAR）	TEL特価
	RD-15M	TEL特価
	RD-21GX	TEL特価
TOTOKU	CV-175	¥59,800
	CV-711R	¥69,800

ナナオ	E57T-S	¥99,800
	E55D	¥78,800
iyama	MF-8517E	¥52,800
	MF-8617E	¥58,800
	MF-8617ES	¥63,800
	MT-8617ES	¥73,800
	MT-8621E	¥138,800
	MF-8515G	¥34,800
SONY	CPD-15SF9	TEL特価
	CPD-15ES	TEL特価
	CPD-17MS	TEL特価
	CPD-20SF3	TEL特価
NEC	KM-174R	¥104,800
	KM-175	¥59,800
	TM-171	¥89,800

プリンター

EPSON
PM-700C

特価 ¥33,800

EPSON
PM-750C

特価 ¥44,800

キヤノン
BJC-465J

特価 ¥49,800

EPSON	MJ-830CS2	¥32,800
	MJ-830C	¥25,800
	MJ-510C	¥19,800
	MJ-3000C	¥57,800
	MJ-6000C	¥99,800
	PM-2000C	¥57,800
	PM-5000C	¥169,800

EPSON	LP-8300	¥105,800
アルプス	MD-1000J	¥34,800
	MD-1300J	¥47,800
	MD-1500J	¥47,800
NEC	PC-PR1000/LW	¥44,800
	PC-PR1000E/W	¥35,800
	PC-PR201/65	¥64,800
	PC-PR201/40	¥33,800
	PICTY-200	¥17,800
キヤノン	BJC-80V	¥37,800
	BJC-250J	¥22,800
	BJC-240J	¥18,800
	BJC-420J	¥22,800
	BJC-430J	¥28,800
	BJC-700J	¥42,800
	LBP-740	¥109,800
	LBP-750	¥135,800
	LBP-320	¥54,500

MO・CD-ROM・CD-R・他

ロジテック	LMO-640F	¥58,800
メルコ	MOS-S640H	¥55,800
	MOS-S230	¥34,800
	MOS-D230（ノート用）	¥43,800
I/Oデータ	MOF-640	¥59,800
	MOF-230W	¥38,800
	MOP-230/PC IDE	¥46,800
オリンパス	MOS332S04AC	¥43,800
キャラベル	CD-RW6X FB/Pro	¥59,800
	CD-RW6X/PC	¥67,800
加賀電子	ICD-800PW	¥19,800
メルコ	CDN-D8C	¥24,800

MODEM・TA

NEC	IT-55DSU	¥32,800
	IT-65DSU Pro	¥36,800
日本テレコム	MN128-SOHO/DSU	¥49,800
	MN128-SOHO	¥39,800
	MN128-V3/DSU	¥35,800
SONY	SMD-560BW	¥15,800
TDK	FL-5600	¥24,800
	DF3314ES	¥19,800

スキャナ

NEC	マルチリーダー 300S	¥40,800
	マルチリーダー 600S	¥109,800
EPSON	GT-5500WIN P/S	¥37,800
	GT-9500WIN	¥67,800
	ES-8000	¥178,000
シャープ	JX-250W3	¥34,800

デジタルカメラ

EPSON	CP-500	¥65,800
Casio	QV-100	¥46,800
SONY	DSC-F1	~~¥79,800~~

ワープロ

シャープ	WD-880EX	¥139,800
	WD-M800	¥135,000
キヤノン	CW-J1VF	¥99,800
東芝	JW-V860	¥109,800

HDD

WEASTERN DIGITAL	WDAC 11200（1.2GB）	¥19,800
	WDAC 21600（1.6GB）	¥21,800
	WDAC 22100（2.1GB）	¥23,800
	WDAC 22500（2.5GB）	¥27,800
	WDAC 33200（3.2GB）	¥29,800
	WDAC 34300（4.3GB）	¥37,800
	98用取付金具	¥1,980より〜
I/Oデータ	UHDS-H4G/U-PCI	¥72,800
	HDVS-2G/98IIIP	¥42,800
	HDVS-32G	¥47,800
メルコ	DSC-N1200N	¥25,800
	DSC-S1200	¥21,800
	DSC-U4000	¥65,800
	DSC-U3200	¥44,800
キャラベル	AV-1000HG	¥19,800

RAM

ノーブラ	72PIN16M60ns（Pナシ）	¥4,800
	72PIN32M60ns（Pナシ）	¥8,800
	SDRAM-32M	¥12,800
	SDRAM-64M	¥32,800
	EDO-16M60ns	¥4,800
	EDO-32M60ns	¥8,800

ソフト

クレオ	筆まめ Ver.8	¥4,980
	筆まめ バージョンアップ	¥3,580
日本マイコン	弥生会計 WIN95	¥47,800
	弥生会計 Lite	¥24,800
マイクロソフト	Office Pro	TEL特価

納期と価格自信あり!

ポイント激安クレジット

●即決5分、即お持ち帰り ●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット ●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回	20回
2	2.5	3	4	4.5	6.5	7.5	8.5
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回	
9.5	13	14	18	19	22	23	

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
（但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます）

メーカー・販売店様、卸しも致します! Ⓢ即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA NICOS JCB AMX etc.カードでの支払いもOK!

お振込先 三和銀行 千住支店㊝3585676 ポイント

豊富な在庫と安さが自慢です。 全国通販受付中!

PRINTER

NEC
PC-PR101/80L ¥19,800
PC-PR101/J100L ¥25,800
PC-PR101/J200 ¥22,500
PC-PR101/J220 ¥24,800
PC-PR101/J300 ¥38,800
PC-PR101/J320 ¥37,300
PC-PR201/40 ¥38,800
PC-PR201/65 ¥64,500
PC-PR201/65LA ¥94,800
PC-PR201/87LA ¥153,000
PC-PR700/55A ¥148,000
PC-PR700JH ¥187,000
MULTI WRITER-1000LW ¥45,800
MULTI WRITER-2400 ¥278,000
PC-PR2000X ¥120,000
PC-PR2200X ¥168,000
PC-PR2400X ¥270,000
PC-PR2200NW2 ¥159,800
PC-PR3000PS/4 ¥305,500
PC-PR3000PS/4F ¥403,000

EPSON
PM-700C ¥39,800
PM-750C ¥41,800
PM-2000C ¥68,800
PM-5000C ¥173,000
MJ-510C ¥19,800
MJ-830C ¥26,800
MJ-830CS ¥30,500
MJ-930C ¥55,500
MJ-1100 ¥56,700
MJ-3000C ¥59,500
MJ-5100C ¥57,800
MJ-6000C ¥99,800
MJ-8000C ¥168,500
VP-600 ¥46,800
VP-870 ¥66,000
VP-1100 ¥46,800
VP-1800 ¥71,800
VP-2200 ¥103,800
VP-4200 ¥157,000
VP-5200 ¥229,600
VP-6000 ¥453,000
LP-700W ¥44,500
LP-1700S ¥73,500
LP-8300 ¥109,500
LP-9200S ¥166,000

CANON
BJC-80V ¥38,400
BJC-35V2 ¥29,500
BJC-240J ¥18,800
BJC-250J ¥24,400
BJC-420J ¥27,500
BJC-430J ¥34,800
BJC-455J ¥43,500
BJC-465J ¥55,800
BJC-620JW ¥43,500
BJC-700J ¥44,500
BJC-5500J ¥71,800
LBP-220 ¥40,800
LBP-320 ¥54,300
LBP-430 ¥84,500
LBP-450 ¥117,800
LBP-740 ¥109,500
LBP-750 ¥135,500
LBP-830 ¥168,800
LBP-930 ¥278,000

FUJITSU
XJS-400 ¥43,800
XJ-500 ¥36,400
XJ-300 ¥16,800
OPP-3300 ¥34,800

ALPS
MD-1000J ¥33,500
MD-2010J ¥42,500
MD-2300J ¥69,500
MD-4000J ¥55,000

HP
DESIGNJET 330-A1 ¥188,000
DESIGNJET 350C-A1 ¥257,000
DESIGNJET 430-A1 ¥188,000
DESIGNJET 450C ¥257,000
レーザージェット6L ¥47,500

SHARP
JX-9230 ¥45,000

SCANNER

EPSON
GT5000WINS ¥23,800
GT5000WINP ¥23,800
GT5500WINS ¥39,800
GT5500WINP ¥39,800
GT8500WIN ¥44,800
GT9500WIN ¥69,800
GT2000WINP ¥23,800
GT2000WINS ¥29,800
FS1200WINS ¥41,800
FS1200WINP ¥34,800
FS1300WINS ¥48,800
FS1300WINP ¥48,800

CANON
キャノスキャン300S ¥25,800
キャノスキャン300DX ¥28,800
キャノスキャン600DX ¥74,800
キャノスキャン2700F-DOSV ¥74,800
キャノスキャン2700F-WIN95 ¥69,800
キャノスキャン2700F-MAC ¥71,800

NEC
MULTI-READER-600S ¥103,800
MULTI-READER-400 ¥59,800
MULTI-READER-300 ¥38,300
MULTI-READER PC-IN700-3S ¥43,800
PK-UP001 ¥24,000

SHARP
JX250W3 ¥52,000
JX-150 ¥24,000

ニコン
クールスキャン2 WIN 外付 ¥62,800
クールスキャン2 MAC ¥62,800
クールスキャン2 WIN 内蔵 ¥59,800
LS1000WIN ¥131,000

ODP

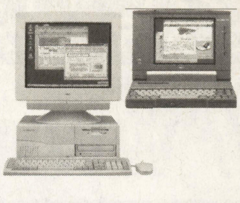
インテル
JBOXPODP-5V133 ¥24,800
JBOXPODP-5V83 ¥24,800
JBODPMT66X166 ¥25,300
JBODPMT60X180 ¥33,800
JBODPMT66X200 ¥37,800

メルコ
EUA-QPOM ¥23,800
EUF-EPOM ¥23,800
EUB-HPOM ¥23,000
EUZ-QPOM ¥23,800
EUD-HPOM ¥23,800
HAS-33QP ¥19,800
HNE-33QP ¥11,800
HNS-33TJ ¥15,800
HNR-16TS ¥11,800
HND-33QP ¥11,800
HAV-33TJ ¥15,800

PC-VS30D/M7DD1 ¥455,000
PC-VS30D/M7CB1 ¥365,000
PC-VS30D/M7DB1 ¥372,000
PC-VS26D/M7DA1 ¥316,000
PC-VS26D/MZCA1 ¥267,000
PC-VS26D/MZDA1 ¥274,000
PC-VS26D/S7CA1 ¥288,000
PC-VS26D/S7DA1 ¥295,000
PC-VS26D/SZCA1 ¥247,000
PC-VS26D/SZDA1 ¥253,000
PC-VS23D/S5DA1 ¥253,000
PC-VS20C/S7DA1 ¥239,800
PC-VS20C/S5CA1 ¥205,000
PC-VS20C/S5DA1 ¥212,000
PC-VS16C/S5DA1 ¥191,000
PC-FN23C/CXAAL1 ¥386,000
PC-FN20C/CDAAL1 ¥276,000
PC-9821RA266/D30R ¥247,000
PC-9821XA20/D30R ¥157,000
PC-9821V233/M7D3 ¥295,000
PC-9821V200/S7D3 ¥239,800
PC-9821V200/S5D3 ¥212,000
PC-MA20CSZAAA31 ¥198,000
PC-MA16CSZAAA21 ¥157,000
PC-MA23DSZBAA31 ¥247,000
PC-MA26DSZAAA41 ¥259,800
PC-MA23DSZAAA31 ¥233,000
PC-MA30DMZAAA41 ¥295,000
PC-MA23DMZAAA41 ¥247,000
PC-MA30EMZBC81 ¥412,000
PC-MA30DMZBAA41 ¥309,000
PC-MA23DMZBAA41 ¥259,800
PC-SV30EMZBCB41 ¥614,000
PC-NF16CCZBZA21 ¥136,000
PC-9821V200/S5D2 ¥189,800
PC-9821XA12/C12 ¥138,000
PC-9821XV13/W16 ¥158,000
PC-9821XB10/F ¥83,000

NEC 今月の目玉はこれだ!

NEC DESKTOP
PC-VS30D/M7CD1 **¥448,000**
PC-VS26D/M7CA1 **¥309,000**
PC-VS23D/S5CA1 **¥247,000**
PC-VS20C/S7CA1 **¥233,000**
PC-VS16C/S5CA1 **¥184,000**
PC-9821RA266/W30R **¥253,000**
PC-9821XA20/W30R **¥164,000**
PC-9821V233/M7C3 **¥288,000**
PC-9821V200/S7C3 **¥233,000**
PC-9821V200/S5C3 **¥205,000**
PC-MA26DSZBAA41 **¥274,000**
PC-SV26EMZBAA41 **¥407,000**



PC-9821C200/C **¥168,000**
PC-9821CX13/S5TB **¥158,800**
PC-9821Cr13/TA **¥168,000**

NEC NOTE
PC-VP16C/WXAA1 **¥358,000**
PC-VP13C/WSA1 **¥247,000**
PC-LV16C/WSCAF1 **¥343,000**
PC-LV13C/WDCAF1 **¥253,000**
PC-MB12C/UDA1 **¥149,800**
PC-9821NR150/X14F **¥278,000**
PC-9821NR13/S14 **¥207,000**
PC-9821NR13/D14 **¥168,800**
PC-9821LS150/S14C2 **¥268,000**
PC-9821LS150/S14D2 **¥268,000**
PC-9821LS12/D10C **¥177,000**
PC-9821LA13/S14 **¥198,000**
PC-9821NB10/S8 **¥228,000**

PC-9821XC13/S5A2 ¥158,800
PC-9821XC13/S5B2 ¥158,800
PC-9821XC13/M7B ¥188,800
PC-9821F200/X20 ¥420,000
PC-9821F166/D20 ¥285,000
PC-9821C233/V ¥248,000
PC-9821C200/VS2 ¥328,000
PC-9821C200/V ¥188,000
PC-9821C200/CS1 ¥228,000
PC-9821C166/CS1 ¥198,000
PC-9821C166/C ¥148,000
PC-9821V10/S5KA ¥138,800
PC-9821V10/S7KA ¥158,800
PC-9821V10/C4RA ¥138,800
PC-9821V10/C4RB ¥138,800
PC-9821Cb10/TA·B ¥138,000
PC-9821CX2/S15T ¥128,800
PC-9821CX2/S17T ¥138,800

NEC NOTE

PC-VP23C/BA1 ¥496,000
PC-VP23C/AA1 ¥483,000
PC-VP16C/WSAA1 ¥316,000
PC-VP13C/WSBA1 ¥281,000
PC-VP13C/WDA1 ¥191,000
PC-LV16C/NSCAF1 ¥358,000
PC-LV16C/NSDAF1 ¥365,000
PC-LV16C/WSDAF1 ¥349,800
PC-LV13C/WDDAF1 ¥259,800
PC-AL20C/TSAAF1 ¥365,000
PC-AL13C/BSA1 ¥247,000
PC-9821LA13/14R ¥239,800
PC-MB12C/UDC1 ¥164,000
PC-MB12C/UDD1 ¥171,000
PC-9821NR13/S14R ¥239,800
PC-9821NR166/X30F ¥398,000
PC-9821NR166/X30N ¥418,800
PC-9821NW150/S20C ¥288,000
PC-9821NW150/S20D ¥288,000
PC-9821NW150/S20K ¥324,000
PC-9821NW150/S20L ¥327,000
PC-9821NW133/D14C ¥224,000
PC-9821NW133/D14D ¥228,000
PC-9821LS13/D10C2·D2 ¥198,000
PC-9821LS12/D10D ¥177,000
MC MK22 ¥68,800
MC CS12 ¥77,000

富士通
FMVT-43071,3 TEL特価
FMVT-42671,3 TEL特価
FMVT-4267M1,M3 TEL特価
FMVT-4267D1,D3 TEL特価
FMVT-423B1,B3 TEL特価
FMVS-42371,3 TEL特価
FMVS-42071,3 TEL特価
FMVS-42051,3 TEL特価
FMVS-41651,3 TEL特価
FMVSC-3161,3 TEL特価
FMV5BNA6X7 TEL特価
FMV5BNA6X5 TEL特価
FMV56NA7W7 TEL特価
FMV56NA7W5 TEL特価
FMVNU-3161,3 TEL特価
FMVNU-3131,3 TEL特価
FMVNU-313D1,D3 TEL特価
FMV53NU7W5 TEL特価
FMV53NU7Y5 TEL特価
FMV53NU6W5 TEL特価
FMV53NU6W1 TEL特価
FMVNP3161,3 TEL特価
FMV56NP7W5 TEL特価
FMVNC313,D TEL特価

IBM
THINKPAD 365XD-1J9 ¥238,000
THINKPAD 385D-3ZJ ¥378,000
THINKPAD 380E ¥258,000
THINKPAD 310 ¥208,000
THINKPAD 315D ¥258,000
THINKPAD 535E ¥248,000
THINKPAD 560E ¥278,000
THINKPAD 760XD ¥638,000
THINKPAD 760XL ¥408,000
THINKPAD 760XL-9K ¥538,000
THINKPAD 770-40J ¥538,000
THINKPAD 770-30J ¥588,000
THINKPAD 770-1AJ ¥728,000
APTIVA J3A ¥158,000
APTIVA J35 ¥178,000
APTIVA J52 ¥188,000
APTIVA H55 ¥198,000
APTIVA H56 ¥208,000
APTIVA B86 ¥198,000
APTIVA T81 ¥198,000
APTIVA T85 ¥248,000
APTIVA T8B ¥198,800
APTIVA T8C ¥208,000
APTIVA T8E ¥233,000
APTIVA T8F ¥239,800
APTIVA T9E ¥278,800
APTIVA TAE ¥278,800
APTIVA TAF ¥335,000
6272-JZ4 ¥158,000
PC330-133 ¥138,000
PC330-100 ¥118,000

SHARP
MN-710 M23 TEL特価
MN-335 X13 TEL特価
MN-8000 TEL特価
MN-8000D TEL特価
MN-8000DZ TEL特価
MN-7860 TEL特価
MN-7760 TEL特価
MN-7950 TEL特価
MN-7750 TEL特価
MN-5600 TEL特価
MN-5500 TEL特価
MN-5450 TEL特価
MN-5400D TEL特価
MN-5200Z TEL特価
PC-W110 TEL特価
PC-W100 TEL特価
MN410 X15 TEL特価
MN335 X13 TEL特価

TOSHIBA
EQIUM 6260M1 ¥308,000
EQIUM 6200D1 ¥255,000
EQIUM 5200M1 ¥218,000
EQIUM 5160D1 ¥193,000
EQIUM 5200D1 ¥218,000
VISION CONNECT ¥188,000
INFINIA 7200J1 ¥238,000
INFINIA 7200J2 ¥278,000
INFINIA 7230J1 ¥328,000
BREZZA 5133MB ¥158,000
BREZZA 5200MB ¥308,000
PA-1253C9 ¥568,000
PA-1229C9 ¥468,000
PA-1247C9 ¥438,000
PA-1232CW ¥218,000
PA-1221JW ¥218,000
PA-1232C9 ¥295,000
PA-1251C9 ¥288,000
PA-1251CA ¥359,000
PA-1241CA ¥298,000
PA-1241C9 ¥238,000
PA-1241SA ¥255,000
PA-1241S9 ¥188,000
PA-1230SA ¥225,800
PA-1230C9 ¥208,000
PA-1225JD ¥218,000
PA-1225JC ¥198,000
PA-1127C9 ¥308,000
PA-1240S9 ¥178,000
PA-1234S9 ¥158,800
PA-1224JT ¥169,800
PA-1260CA ¥198,800
PA-1260C9 ¥178,800
PA-1252JA ¥148,800
PA-1252C9 ¥143,800
PA-1237CA ¥138,800
PA-1237C9 ¥128,800

CANON
INNOVA- 3500EX ¥438,000
INNOVA- 3600CXG ¥258,000
INNOVA- 3600DX ¥268,000
INNOVA- 3800FX ¥458,000
INNOVA- 3800EX ¥418,000
INNOVA- 3800GX ¥488,000
DUO-2300DS ¥358,000
DUO-2400DX ¥378,000

PANASONIC
AL-N3T520J5 ¥378,000
AL-N4T512J5 ¥236,000
CF-233PDC ¥286,000
AL-N2T515J5 ¥285,800
AL-N3T516J5 ¥358,000

EPSON
VN-515GX ¥415,000
VN-513GV ¥388,000
VNC-15JX ¥398,000
VN-513JH ¥268,000
VN-513JD ¥222,000

COMPAQ
ARMADA-1520DM ¥189,000
ARMADA-1530D ¥189,000
ARMADA-1540DM ¥238,000
ARMADA-4150T ¥268,000
ARMADA-4160T ¥318,000
ARMADA-7330T ¥358,000
ARMADA-7750MT ¥528,000

MAC
PB1400CS/133 ¥229,800
PB1400C/133 ¥278,000
PB2400C/180 ¥318,000
PB3400C/200 ¥388,000
PM4400/200 (S) ¥158,000
PM4400/200 (G) ¥188,000
PM4400/P ¥183,000
PM5500/225 ¥238,000
PM7300/180 ¥188,000
PM7600/200 ¥218,000
PM8600/200 ¥268,000
PM8600/250 ¥295,000
PM8600/250ZIP ¥318,000
PM9600/200MP ¥348,000
PM9600/233 ¥358,000
PM9600/300 ¥428,000
PM9600/300ZIP ¥468,000

SONY
PCG719 ¥488,000
PCG715 ¥388,000
PCG713 ¥295,000
PCG505 ¥248,000
PCVT700MR ¥433,000
PCVT710MR ¥488,000
PCVT510R ¥378,000

カシオ
カシオペアA50 ¥54,800
カシオペアA51 ¥64,800

増設RAMボード

メルコ
EMH-32M ¥15,400
EMH-E32M ¥18,700
EMH-E64M ¥36,600
ESD-32M ¥17,100
ESD-T64M ¥43,800
EN8-32M ¥19,500
ENB-32M ¥19,500
ENL-32M ¥19,500
ENP-32M ¥19,500
VS4-16M ¥15,800
VS4-32M ¥28,100
VD8-T32M ¥19,500
VD8-64M ¥37,600
VS8-32M ¥17,600
VS8-64M ¥34,500
VI5-16M ¥14,600
VT5-32M ¥20,300
VT6-32M ¥20,300
VT7-16M ¥19,300
VNL-32M ¥23,200
VN8-32M ¥21,800
VSN-16M ¥14,100
VSN-32M ¥25,800
VSG-32M ¥17,100
VMH-32M ¥15,400
VMH-E32M ¥18,700
VMB-P32M ¥15,400
VMB-W32M ¥18,700
VMC-W32M ¥15,400

I/Oデータ
NE-EDO-16M×2 ¥15,500
NE-ECC-16M×2 ¥18,700
NE-SD4100 32M ¥17,100
SD4100 32M ¥17,100
ECC366 16M×2 ¥18,700
EDO326-16M×2 ¥15,400
NR64-32M ¥19,500
NB64-32M ¥19,500
LD34-32M ¥19,500
NP34-32M ¥19,500
SH-MBM 16MX2 ¥25,400
SH-MBL 8MX2 ¥13,800
SH-MBJ 16M ¥13,800

HDD/FDD

メルコ
DSC-U2000 ¥36,600
DSC-U2000P ¥48,300
DBI-N1200 ¥22,600
DBI-N2000 ¥27,300
DBI-N4300 ¥44,500
DBI-V1200 ¥21,800
DBI-V2000 ¥26,500
DBI-V3200 ¥31,100
DNN-T1000 ¥38,800
DNN-T1400 ¥42,100
DNN-T2100 ¥53,800
DNN-R1400 ¥42,800
DNN-R2100 ¥54,400

ロジテック
SHD-U4000 ¥75,500
LHD-U8G ¥206,000
SHD-N2G ¥37,600
SHD-N2G/B ¥43,800

I/Oデータ
HDN-810M ¥38,500
HDNS-1.6G ¥39,800
HDNB-1.6G ¥39,800
HDP-2G/PCIDE ¥54,500
HDI-3.2G/DV ¥36,800
HDVS-3.2G ¥53,600
HDVS-2G ¥34,800
HDVS-2G-98-3P ¥41,300
HDVS-2G/SPCI ¥44,400

MO/CD-ROM

I/Oデータ
CDC-TX86 ¥31,800
CDV-PX24 ¥26,300
MOF-640 ¥64,600
MOF-640/SPCI ¥74,100
MOF-230W ¥40,400
MOF-230W/SPCI ¥49,800
CDR-PVX24 ¥58,400

メルコ
MOS-S640 ¥62,800
MOS-D640P ¥76,800
MOS-640FB ¥46,600
MOS-S230F ¥42,800
MOS-D230PF ¥50,500
MOS-A230F ¥46,600
MON-D230C ¥53,700
CDR-2W6R ¥60,800
CDS-S24 ¥25,300

富士通
SMB-640D2 ¥69,800
SMB-640DV3 ¥85,800
SMB-640AT2 ¥67,300
SMB-640M2 ¥72,800

ロジテック
LMO-230H ¥43,000
LMO-230 ¥38,300
LMO-640F ¥69,200

CRT

NEC
X-500 ¥33,800
X-750 ¥66,500
JC2145VM ¥178,000
PC-KM154 ¥61,500
PC-KM155 ¥55,800
PC-TM171 ¥87,800
PC-KM173R ¥59,800
PC-KM173R2 ¥65,500
PC-KM174R ¥102,800
PC-KM175 ¥76,800
PC-KM212 ¥253,000
PC-KP511 ¥134,000

三菱
RD-15M ¥38,800
RD-17G2C ¥78,500
RD-17GX2C ¥68,500
RD-17V ¥64,800
RD-17M ¥64,800
RD-21G2 ¥188,000
RD-21GX ¥158,000

飯山
MF-8515G ¥34,800
MF-8517E ¥52,800
MF-8617E ¥57,800
MF-8617ES ¥62,700
MF-8621E ¥136,800
MT-8617E ¥63,500
MT-8617ES ¥72,800
MT-8621E ¥143,800
S901G ¥95,800
LP-1013 ¥188,000
LP-1014-A ¥188,000
LF-1035GD ¥193,800
LS-1038GD ¥94,800
LS-1038FD ¥94,800

SONY
CPD-15SF9 ¥44,500
CPD-17SF9 ¥66,500
CPD-17MS ¥88,800
CPD-20SF3 ¥158,000
GDM-17SE2T ¥103,000
GDM-20SE3T ¥238,000
LMD-1041 ¥188,000

ナナオ
E35F ¥50,800
E53F ¥72,000
E55D ¥84,500
E57TS ¥102,600
E66T ¥248,000
E67F ¥126,800
E75F ¥164,800
E76D ¥188,000
E78F ¥318,000
E141L ¥271,000

富士通
FMV-DP84YZ ¥30,800

メルコ
FTD GD17-CP ¥163,800
FTD XD15-CP ¥97,800
FTD SD11-CP ¥62,800

I/Oデータ
LCD A14T ¥232,000

シャープ
CE-LS15M ¥158,800

FAX MODEM

NEC
PC-IT65D1P ¥41,800
PC-IT64S1P ¥32,100
PC-IT55D1 ¥34,500
PC-IT25D1 ¥25,800
PC-IT65D1A ¥35,800
PC-IT65S1A ¥26,100
PC-IW60S1A ¥44,800
PC-IB55S1/E ¥18,800

SONY
SMD-560IW ¥19,800
SMD-344EPW ¥47,800
SMD-341EPW ¥41,300

MAP
MPM-971 ¥19,800

オムロン
MA-2814 ¥13,800

I/O
DFML-K56F ¥15,800
PCML-K56F ¥20,800

ワープロ

NEC
JX-50MA ¥89,800
JX-70MA ¥128,000
JX-55MA ¥109,800
JX-35SA ¥89,800
CA-1000T ¥59,800

SHARP
WD-M600 ¥89,800
WD-M700 ¥105,800
WD-MR1 ¥128,800
WD-MR2 ¥169,800
WD-G200 ¥83,800
WD-C10 ¥69,800
WD-C500 ¥57,800
WD-Y550 ¥59,800

TOSHIBA
JW-98GX ¥99,800
JW-V810 ¥84,800
JW-V600 ¥62,800
JW-V850 ¥89,800
JW-V860 ¥118,800
JW-V855 ¥109,800
JW-F550 ¥49,800
JW-C660 ¥79,800

富士通
LX-4500 ¥87,800
LX-4500P ¥118,800
LX-4500NT ¥105,800
LX-4500NTP ¥107,800

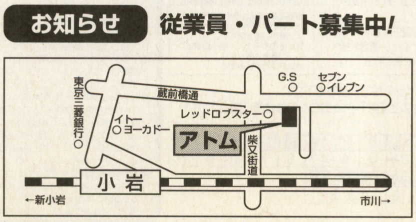
CANON
CW-J1VC ¥86,800
CW-J1VG ¥98,800
CW-J1VL ¥74,800

PANASONIC
FW-U1P633L ¥75,800
FW-U1C30 ¥64,800
FW-U1CD350 ¥119,800
FW-U1C33 ¥89,800

- 保証：全商品メーカー保証付。
- 到着後1週間以内の初期不良は確認の上、交換いたします。
(機種によっては修理扱いになるものがあります。)

※ 価格には5%の消費税がかかります。
※ 価格表示のないものは、お問い合せ下さい。

お知らせ 従業員・パート募集中!



パソコンショップ
アトム

☎ 03-5668-1811
FAX 03-5668-5560

〒133 江戸川区北小岩1-3-6

営業時間：9:00～19:00 定休日：日曜祝日

通信販売のお支払い方法

振込銀行 1 東京三菱銀行市川支店
口座：普通1234561 口座名義：アトム

※ お振込手数料はお客様のご負担になります。
※ 商品は、ご入金が確認され次第発送させていただきます。
※ 必ずお電話（FAX）でご注文してからご入金下さい。
※ ご入金後、お約束日までに発送致します。
※ 商品の在庫の関係上お約束日にお届け出来ない場合があります。
※ お申込み後一週間以内にご入金してください。
※ ご入金後のキャンセルはご遠慮してください。
※ 品切れになる場合があります。必ずお電話で在庫確認をしてお申込下さい。
※ 金額には送料は含まれておりません。別途送料がかかります。
送料（1個口）：本州1,000円 その他1,200円
（沖縄、離島は別途料金になります。お気軽にお問い合せ下さい。）

■ クレジット（分割、ボーナス一括払い）・リース・代金引替も承っております。
詳しくはお問い合せ下さい。

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5	10.0	14.3	18.9	24.3

あなたのパソコンをパワーアップしてみま専科!

DOS/Vパソコン アップグレードキット『Rescue』シリーズ

新TXチップセット Rescue LINE-UP

アイ・ツー専科宣言

無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を,専科に特化し,ますますセグメント化するユーザーの要求に,答えます.
DOS/V専科・FM専科・Mobile専科に続き,IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

★インターネット アイ・ツー ホームページ **http:// www. i-two. com** 簡単明瞭なURLでしょ!

■IBM製パソコン用

IXP-700IP 拡張スロット:PCI/ISA×2 ISA×1
対応機種:2144-Nxx(Aptiva5xx)・2144-S20(Aptiva560)・2134-J31(AptivaJ31)
¥39,800

IXP-700IP/7 拡張スロット:PCI×2 ISA×5
対応機種:2168-Nxx(Aptiva7xx)・2168-Sx5(Aptiva7xx)・2176-J3x/2176-Hxx (AptivaJ/Hxx)
¥39,800

IXP-700I 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×1
対応機種:2144-2xJ(Aptiva51x)・2144-68J(Aptiva520)・2144-7xJ(Aptiva53x) 2405-xxx(PS/V)*・2410-xxx(PS/V)*・2406-xxx(PS/V Entry)*
*制限事項がございます.
¥39,800

IXP-700I/V 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×1
対応機種:2408-xxx(PS/V Vision)
¥39,800

IXP-700I/V7 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×2
対応機種:2407-xxx(Aptiva Vision)
¥39,800

IXP-700I/7 拡張スロット:PCI×2 ISA×5
対応機種:2168-6xJ(Aptiva7xx)
¥39,800

IXP-700I/11 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×2
対応機種:2411-Nxx(PS/V Master66)・2411-Rxx(PS/V Master100)
¥39,800

■富士通製パソコン用

IXP-700FP 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×2
対応機種:FM/V 5xxDx・FM/V 51xxDx・FM/V 4xxD4x・(特別対応)
¥39,800

IXP-700F 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×1
対応機種:FM/V 4xxD2・FM/V 4xxD3x・FM/V 4xxD
¥39,800

■COMPAQ製パソコン用

IXP-700C 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×1
対応機種:ProLinea4/xx MTと型版につく機種は除きます
¥39,800

■松下製パソコン用

IXP-700W 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×2
対応機種:Woody CF-V31Dxx
¥39,800

各ボード ¥39,800 (組込工賃別)

組み込みを御依頼されたい方は,別途送料が掛かります.お問い合わせ下さい.

お問い合わせは
大阪Tel06-647-1412 FAX06-634-8812
東京Tel03-3254-1214 FAX03-3256-5612

他アップグレード用アイテム

Windows 95 OSR2.1 **¥14,800** (マザーボードお買い上げの方のみ)

CPU

Intel MMX Pentium233MHz ¥38,800
Intel MMX Pentium200MHz ¥28,800
Intel MMX Pentium166MHz ¥18,800
AMD K6-233MHz………… ¥38,800
AMD K6-200MHz………… ¥21,800
AMD K6-166MHz………… ¥17,800

HDD

2.1GB(U-IDE)……… ¥20,800
3.2GB(U-IDE)……… ¥24,800
4.3GB(U-IDE)……… ¥33,800
6.4GB(U-IDE)……… ¥42,800
8GB(U-IDE)……… ¥49,800

メモリ

16MB(EDO)……… ¥4,980
32MB(EDO)……… ¥8,980
64MB(EDO)……… ¥28,800
16MB(FP)……… ¥4,980
32MB(FP)……… ¥8,980
64MB(FP)……… ¥28,800

ビデオカード

マトロックス MilleniumII(4MB)……… ¥25,800
マトロックス MilleniumII(8MB)……… ¥36,800
マトロックス Mystigue220(4MB)……… ¥18,800
DIAMOND レボリューション3D(4MBPCI) ¥28,800
DIAMOND レボリューション3D(8MBPCI) ¥39,800

ノートパソコンアップグレード!!

業界一のスピード仕上げ・親切なアフターサポートで評判のアイ・ツーが,
あなたのパソコンをカスタムアップします.
パソコンの動作が遅いと感じている方,カスタムアップをおためし下さい.

TOSHIBA	ベースクロックアップ	CPUクロックアップ	キャッシュライトバック	CPU換装
Libretto20	33MHz/CPU100MHz ¥8,000	5×86換装時3倍/4倍 ¥10,000	可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800
Libretto30	33MHz/CPU133MHz ¥8,000	3倍/4倍 ¥10,000	可 ¥10,000	不可 —
Libretto50	66MHz/CPU100MHz ¥8,000	2倍/2.5倍/3倍 ¥13,000	不可 —	不可 —
Libretto60	66MHz/CPU133MHz ¥8,000	2倍/2.5倍/3倍 ¥13,000	不可 —	不可 —
DaynabookSS 425/433/450/475	不可 —	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	AMD5x86換装時は可 ¥10,000	AMD5x86/100MHz ¥39,800
I B M	**ベースクロックアップ**	**CPUクロックアップ**	**キャッシュライトバック**	**CPU換装**
ThinkPad230Cs 2432-YBx	5×86使用時40MHz ¥10,000	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5×86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800 電源強化込
ThinkPad230Cs 2432-FBx	5×86使用時33/40MHz ¥10,000	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5×86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800 電源強化込
ThinkPad530Cs 2605-1Fx	5×86使用時33/40MHz ¥10,000	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5×86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800
ThinkPad530Cs 2605-7Fx	5×86使用時33/40MHz ¥10,000	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5×86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800
ThinkPad530Cs 2605-DFx	40MHz/CPU160MHz ¥10,000	3倍/4倍 ¥10,000	可 ¥10,000	不可 —
ThinkPad535 2606-KFx	66MHz/CPU133MHz ¥15,000	2.5倍 ¥15,000	不可 —	不可 —
ThinkPad535E 2606-MFx	66MHz/CPU166MHz ¥15,000	不可 —	不可 —	不可 —
PC110	40MHz/CPU40MHz ¥10,000	不可 —	不可 —	不可 —
FUJITSU	**ベースクロックアップ**	**CPUクロックアップ**	**キャッシュライトバック**	**CPU換装**
BIBLO450NL	33MHz/CPU100MHz ¥10,000	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5x86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800
BIBLO475NL	33MHz/CPU100MHz ¥10,000	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5x86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800
BIBLO5100NC	不可 —	2倍/2.5倍 ¥15,000	不可 —	不可 —
BIBLONC13D	不可 —	2.5倍 ¥15,000	不可 —	不可 —

Panasonic	ベースクロックアップ	CPUクロックアップ	キャッシュライトバック	CPU換装
Let's note AL-N1T512	66MHz/CPU133MHz ¥15,000	不可 —	不可 —	不可 —
Let's note AL-N1T515	66MHz/CPU160MHz ¥15,000	不可 —	不可 —	不可 —
Let's note AL-N2T515	66MHz/CPU166MHz ¥15,000	3倍 ¥15,000	不可 —	不可 —
各社チャンドラー	**ベースクロックアップ**	**CPUクロックアップ**	**キャッシュライトバック**	**CPU換装**
Pentinm 100MHzタイプ	不可 —	2倍 ¥15,000	不可 —	不可 —
Pentinm 120MHzタイプ	66MHz/CPU133MHz ¥15,000	不可 —	不可 —	不可 —
digital	**ベースクロックアップ**	**CPUクロックアップ**	**キャッシュライトバック**	**CPU換装**
HinoteUltra 433/450C/475CT	不可 —	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5x86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/100MHz ¥39,800
NEC	**ベースクロックアップ**	**CPUクロックアップ**	**キャッシュライトバック**	**CPU換装**
PC-9821Lt	不可 —	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5x86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800
PC-9821Lt2	不可 —	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5x86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/100MHz ¥39,800
各メーカー	**ベースクロックアップ**	**CPUクロックアップ**	**キャッシュライトバック**	**CPU換装**
intel486/AMD486CPU搭載マシン	お問い合わせ下さい ¥8,000より	お問い合わせ下さい ¥10,000より	お問い合わせ下さい ¥10,000より	お問い合わせ下さい ¥39,800より

★HDデータ転送

HDからHDへのデータ転送 ※HDの取り外しは別料金	時間1時間	¥5,000

★HD換装

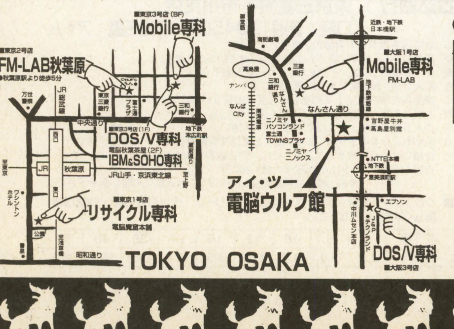
パソコンからHDを取り外して別のHDと換装	時間2時間	¥18,000

★HD換装+データ転送 ※HDD同時購入時¥3,000引き

リブレット	時間1時間	¥18,000
その他のパソコン	時間1時間〜	¥22,000

お問い合わせは
大阪Tel06-632-0012
FAX06-633-1512
東京Tel03-3254-1213
FAX03-3254-2912

★ **ご注意** パソコンを分解したり改造したりすると,メーカーの保証対象外になりますのでよくお考えのうえでお申込み下さい.また改造の結果,稼働期間等が短くなることもあります.



●アイ・ツーのお支払い方法は

(ご送金前に必ずTelにて商品代金・送料・消費税の合計額をご確認の上,お届け先・お名前・Telをご連絡下さい.)

1 全国代金着払い配達	2 お近くの銀行より振込払い	3 お近くの郵便局より振込払い	4 お近くの郵便局より現金書留払い	5 アイ・ツーラクラククレジット(分割)払い
お申込みはお電話1本! 商品お届け時のお支払いでOK! (実質送料・手数料が必要です)	●大阪へご注文の方は 三和銀行 難波(ナンバ)支店 普通口座No.1524049 ●東京へご注文の方は 三和銀行 秋葉原支店 普通口座No.1038318	郵便局口座 00940-2-104341 (株)アイ・ツー お振込手数料¥60~¥210はご負担願います.	〒556 大阪市浪速区日本橋4−15−18 (株)アイ・ツー統括本部へ ご送金下さい	頭金不要!商品は今すぐお手元に! お支払いは月々ゆとりの¥3,000より.業界超低金利! 夏or冬のボーナス一括〜四括払いもOK!手続きカンタン. お気軽にお申込み下さい.

お振込手数料¥105~¥735はご負担願います.

※ご注文商品名をお忘れなくメモにて同封して下さい.
切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい.おつりのなき様ご送金下さい.

お支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
顧客手数料率	2	2.5	3	4	4.7	6	7	8	9	11	13	16	17	20.5	21

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

スタッフ募集

●"パソコン"と聞くだけで反応してしまうキミ達! 三度のメシよりパソコンが好き!!と,いうアナタ! (‥でもゴハンはきちんと食べていて健康な人)
●アイ・ツーがお呼びだ!! 家で一人,ハマッているならその知識,アイ・ツーで披露して下さい
●「パソコンが生きがい!」「パソコンから離れられない!」と,いうアナタなら,この際,お仕事にしてみませんか? 最先端の情報の宝庫アイ・ツーなら,優越感に毎日ひたれるゾ!
●新規店舗オープンにつき,大募集 あなたの持ち前の明るさで元気いっぱい可能性にチャレンジしてください! 詳しくはお電話下さい

otto
コンピューターのおっと

爆安パソコン専門SHOP

通信販売 ご注文お問い合わせ（受付時間/10:00〜18:00 定休日:土日祝日）

ご注文・お問い合わせ
03-5256-3801
（商品の性格上、店頭販売のみお取り扱いするものがございます）
24時間受付FAX. 03-5256-3850

OTTO Fax情報サービス 03-5256-5231

現在の在庫が一目でわかる!まず、Faxの受話器をとり、左記番号にダイヤルし、総合案内メニュー「0000#」を取り出して下さい。

商品名	主な仕様	価格
	ノートパソコン	
	■■■■■Apple■■■■■	
P.B 140(4/40)	030(16)4/40/10'STN	¥29,800
P.B 180(4/80)	030(33)/4/80/10'TFT	¥39,800
P.B 190/66(M3531J/B)	68LC040(33)8/500/10.4'DSTN	¥79,800
P.B 5300Ce/117(M3828J/B)	603e(117)/32/1.1G/10.4TFT(800)	¥199,800
P.B Duo 230(4/80)	030(33)4/80/9'STN	¥59,800
P.B Duo2300C	PPC603e(100)20/1.1G/9.5'TFT/EXモデム	¥138,000
P.B Duo2300c/100	603e(100)20/1.1G/9.5'TFT/EXモデム	¥189,800
P.B Duo270C	030(33)12/240/8.4'TFT	¥69,800
P.B Duo280C	68LC040(33)12/320/8.4'TFT	¥89,800
P.B.5300Cs	603e(100)16/750/Ir/10.4'DSTN	¥159,800
P.B100	68HC000(16)2/20/9"STN	¥29,800
P.B140		¥29,800
P.B1400C/117(M4856J/A)	603e(117)16/1G/11.3TFT(800)/6xCD	¥229,800
P.B1400C/133(M5576J/A)	603e(133)16/1G/6xCD/11.3TFT(800)	¥239,800
P.B1400C/133(M5891J/A)	603e(133)16/1.3G/6xCD/11.3TFT(800)	¥229,800
P.B1400Cs/117(M5292J/A)	603e(117)/16/750/6xCD/11.3DSTN(800)/336M	¥179,800
P.B145B	030(25)4/80/10'STN	¥29,800
P.B150	030(33)8/120/9.5モノ	¥39,800
P.B160	030(25)4/40/10'STN	¥29,800
P.B165		¥29,800
P.B165c		¥39,800
P.B170	030(25)8/40	¥29,800
P.B170(4/40)	030(25)4/40/10'TFT	¥29,800
P.B180		¥39,800
P.B180C	030(33)4/80/8.4'TFT	¥59,800
P.B520	68LC040(25)8/160/9.5'DSTN	¥49,800
P.B520c	68LC040(25)8/160/9.5'DSTN	¥79,800
P.B5300C/100	603e(100)16/750/Ir/10.4'TFT	¥179,800
P.B5300Ce/117	603e(117)32/1.1G/10.4TFT(800)	¥199,800
P.B5300Cs/100	603e(100)16/750/Ir/10.4'DSTN	¥149,800
P.B5300Cs/100(M3824J/A)	603e(100)16/750/Ir/10.4"DSTN	¥159,800
P.B5300Cs/100(M3967J/A)	603e(100)16/500/Ir/10.4"DSTN	¥139,800
P.B540C	68LC040(33)12/320	¥99,800
P.BDuo230	030(33)4/80/9"STN	¥39,800
P.Book140		¥29,800
	■■■■■COMPAQ■■■■■	
ARMADA 4130T M1080	P133/16/1G/11.8'TFT(800)/SBpro/W95	¥129,800
CONTURA 4/25 M120	80486SL-25 4/120/モノクロ	¥19,899
CONTURA 400CX250W	DX2(40)12/3.5'FD	¥29,800
CONTURA 410C	DX4(100)8/350/9.5TFT/144M	¥99,800
ConturaAERO4/33C	486SX(33)4/250/DSTN(640x480)	¥29,800
	■■■■■DEC■■■■■	
FR-P76WD-AJ	DX4/75MHz/8MB/3.5/528/9.5"TFT/W3.1	¥69,800
H.Ultra 475CT(FRP76WDAJ)	SX4(75)8/528/9.5'TFT/C.B16互換/Ir	¥69,800
H.Ultra 4X MOBILE MEDIA	H.Note用 ドッキングステーション 4xCD/3WaySP	¥19,800
H.Ultra FR-P72WC-AJ	DX2(50)4/340/9.5'DSTNカラー/W3.1	¥59,800
H.Ultra2CTS5133(FR-P87WG-AJ)	P(133)8/1.35G/10.4'TFT(SVGA)	¥129,800
PC425NC	SX(25)4/200/9.5'DSTN Win3.1	¥39,800
	■■■■■DELL■■■■■	
XP4100CX	DX4(100)8/524/9.5'TFTカラー	¥59,800
XP450CX	DX2(50)8/340	¥49,800
XPI-P120ST	P120/16/810M/10.4'TFTカラーWIN3.1	¥89,800
XPI-P133ST	P133/24/1.2G/PCMCIA/11.3'TFTカラー/W95	¥99,800
XPI-P90T	P90/16/810M/10.4'TFTカラーWin3.1	¥79,800
	■■■■■EPSON■■■■■	
PC-286BSTD	286,メ640K,3.5"x2,モノクロ	¥19,800
PC-286NF	V30(10),メ640K+1.25RAM,3.5'x1,モノクロ	¥9,980
PC-386BLST	386SX(16),メ640K,3.5'x2,階調液晶	¥19,800
PC-386NAE1		¥19,800
PC-386NAR2	386SX(25)1.6/3.5'x2/モノクロ8階調	¥19,800
PC-386NARMNC		¥19,800
PC-386NAST	386SX(16)640K/3.5x1	¥19,800
PC-486NASC2	SX(25),メ1.6M,3.5"x2,TFT	¥39,800
PC-486NAUX2HW	486/5.6/240/9.5'DSTNカラー/Win3.1	¥54,800
VN512ST	P120/8/810M/4xCD/10.4TFT(800)	¥94,800
VN513ST	P133/16/810/4xCD/11.3TFT(800)	¥129,800
VN575ST	P75/8/810/4xCD/10.4'TFT	¥79,800
	■■■■■富士通■■■■■	
FMR-50NB1-A(J)	*	¥19,800
FMR-50NBX2(J)		¥19,800
FMR-50NBX2(S)		¥19,800
FMR50LX6T		¥19,800
FMR50NX26A	SX(20)2/40/MS	¥19,800
FMR50NX27A	SX(20)2/40/MS	¥19,800
FMR5NL9A	SX(25)2.75/170/モノクロ/MS3.1	¥19,800
FMR5NL9C	SX(25)2.75/170/PCMCIA/モノクロLCD/MS	¥19,800
FMR5NT27A		¥26,800
FMR5NT27A2	SX(20)/2.75/80/TFTカラー	¥26,800
FMV42N1-A		¥19,800
FMV43NT2C1	SX(33)4/170/10.4TFT	¥44,800
FMV43NT2C2	SX(33)4/170/10.4TFT	¥39,800
FMV43NT2E3	SX(33) 4/340/10.4'TFT	¥49,800
FMV47NT2F3	DX4(75)4/510/10.4'TFT	¥49,800
FMV50NAWJ1	P100/16/810/4xCD/11.3TFT(800)	¥119,800
FMV50NLYH1	P100/16/810/10.4'DSTN(800)/PCM·FM	¥99,800
FMV52NA2J5	P120/16/850/4xCD/11.3'TFT(800)	¥134,900
FMV52NA2S1	P120/16/810/6xCD/11.3TFT(800)J,L	¥139,800
FMV52NU2W5	P120/16/1G/11.3TFT(800)Win95	¥129,800
FMV53NU5S1	P133/32/1G/10xCD/11.3(800)/336M/J7,L	¥159,800
FMV53NU5S2	P133/32/1G/10xCD/11.3(800)/336M/O,L	¥139,800
FMVNU131	P133/32/1.3G/20xCD/11.3TFT(800)/336M/J	¥179,800
FMVNU133	P133/32/1.3G/20xCD/11.3TFT(800)/336M/W,E	¥189,800
FMVNU13D3	P133/32/1.3G/20xCD/12.1DSTN(800)/336M/W,	¥169,800
	■■■■■日立■■■■■	
3010CS85D3A		¥9,980
3010NS50	386SX(16)2/40/3.5'x1/VGA(IBM5523-SV4相当	¥14,800
	■■■■■IBM■■■■■	
5551-NXB	80DX2(66)8/200	¥29,800
5551-T19		¥9,980
PC110(2431-YDW)	SX(33)8/260/FD/4.7DSTN/IR/モデム/Win31	¥69,800
PS-55Note N23SX		¥19,800
PS/55 Note 5523-S18		¥19,800
PS/55Note 5523-S04		¥19,800
PS/55Note N23SX	386(16)2/640Kx480/モノクロ	¥19,800
PS/55Note N51SX		¥19,800
PS/55note (5523-S14)		¥19,800
PS/55noteN27SX	386SX(16)2/40/9.5'カラー	¥29,800
T.Pad 330Cs(5523-JBW)	486SLC(50)8/170/9.5'STNカラーVGA/W3.1	¥49,800
T.Pad 550BJ(2437)	ジャンク品	¥9,800
T.Pad 5523-JVW	486SLC2(50)8/170/9.5'TFTカラー	¥49,800
T.Pad230Cs-FBW	DX2(50)4/520/7.8"DSTN/ Win3.1,ロータス,PCカー	¥59,890
T.Pad230Cs-YB7		¥49,800
T.Pad2606-KF8	P120/8/810/10.4'TFTカラー	¥139,800
T.Pad330C(5523-JJW)	486SLC2(50)8/527/9.5'TFT	¥49,800
T.Pad360Cs(2620-8JF)	DX2(50)4/340/9.5'DSTNカラー液晶	¥39,800
T.Pad365E (2625-W36)		¥59,800
T.Pad530Cs-1FC		¥69,800
T.Pad530Cs-1FD	DX(50)4/540/8.4DSTN/144M/DSP	¥74,800
T.Pad530Cs-DFV(2605)	5x86(133)12/540/8.4DSTN/288M/DSP	¥99,800
T.Pad550BJ(2437-YVB)	SLC(25)4/120/9.5モノ/BJプリンタ内蔵	¥19,800
T.Pad720C(9552-JZB)		¥49,800
T.Pad750C(9545-3J6)	486SL(33)4/170/10.4'TFT/DOSJ5.0/V	¥69,800
T.Pad755CD-9FE	DX4(100)8/810/CD/10.4TFT/Ir/DSP	¥89,800
T.Pad760EL(9547-J48)	P133/16/1G/12.1'(800)	¥198,000
T.pad 340CSE (2610-2JD)	486SLC(50)4/200/9.4'DSTN(640)/DOSJ6.3・W	¥59,800
	■■■■■松下■■■■■	
CF-11DS32	DX/8/340	¥69,800
Let's note(AL-N1T513J5)	P(133)16/810/10.4"TFT(800)/SBpro/Ir	¥158,000
Let's note(AL-N1T515J5)	P150/16/1.35G/10.4TFT(800)SB	¥169,800
	■■■■■NEC■■■■■	
9801N	V30(10)640k/FD/3.5'x1/モノクロ	¥9,980
9801NA	SX(20)3.6/FD/3.5'x1/モノクロ640	¥49,800
9801NA/120C	486SX(20)3.6/120/3.5"x1/TFT640(16)	¥49,800
9801NA/C	SX(20)3.6/FD/3.5'x1/TFT640(16)	¥46,800
9801NA120/C	SX(20)3.6/120/3.5'x1/TFT640(16)	¥54,800
9801NA200/C	SX(20)3.6/200/3.5'x1/TFT640(16)	¥67,800
9801NA40/C	SX(20)3.6/40/8.9TFT	¥49,800
9801NC	386SX(20)3.6/FD/3.5'x1/TFT640(16)	¥39,800
9801NC40	386SX(20)3.6/40/3.5'x1/TFT640(16)	¥39,800
9801NL/A260A	386SX(33)3.6/260/外付け3.5'x1/8.9'8階調	¥59,800
9801NS	386SX(12)640K/FD/3.5"x1/モノクロ(640x400)	¥9,980
9801NS-20	386SX(12)640K/20/3.5'x1/モノクロ640	¥29,800
9801NS/130	386SX(12)640K/20/130/3.5'x1/モノクロ640	¥34,800
9801NS/A	SX(33)3.6/FD/8.9'8階調/TypeIIx1/拡張B	¥39,800
9801NS/A120	SX(33)3.6/120/3.5'x1/8.9'8階調	¥42,800
9801NS/E	386SX(16)1.6/FD/3.5'x1/8階調	¥29,800
9801NS/E40	386SX(16)1.6/40/3.5'x1/8階調640	¥19,800
9801NS/L	386SX(20)1.6/FD/3.5'x1/8.9'8階調640	¥37,800
9801NS/R	486SX(16)1.6/FD/3.5'x1/8階調/拡張B	¥34,800
9801NS/R120	486SX(16)1.6/120/3.5'x1/8階調/拡張B	¥39,800
9801NS/R130	486SX(16)1.6/130/3.5'x1/8階調/拡張B	¥39,800
9801NS/R200	486SX(16)1.6/200/3.5'x1/8階調/拡張B	¥44,800
9801NS/R40	486SX(16)1.6/40M/3.3'x1/8階調	¥34,800
9801NS/T	386SL(20)1.6/FD/3.5'x1/8階調640	¥29,800
9801NS/T40	386SL(20)1.6/40/3.5'x1/8階調640	¥32,800
9801NS/T80	386SL(20)1.6/80/3.5'x1/8階調640	¥34,800
9801NV	V30HL(16)640K/FD/モノクロ640	¥19,800
9801NX/C	SX(20)1.6/キ8K/FD/3.5'x1/8.9'TFT(640)	¥49,800
9801NX/C120	SX(20)1.6/キ8K/120/3.5'x1/8.9'TFT(640)	¥59,800
9801NX/C200	SX(20)1.6/キ8K/200/3.5'x1/8.9'TFT(640)	¥69,800
9821La13/S14	P(133)16(EDO)/1.4G/10.4'TFT(800x600)	¥149,800
9821Ld/260	SX(33)1.6/260/9.5DSTN	¥59,800
9821Ld/350A	SX(33)5.6/350/9.5'DSTN	¥59,800
9821Ld/350A2	SX(33)8/350/9.5DSTN,J,L	¥57,800
9821Ls12/D10D	P120/32/1G/11xCD/336モ/12.1'DSTN/W,E	¥159,800
9821Ls150/S14C	MMX(150)32/1.4G/CD/12.1TFT(800)336モ,J,L	¥229,800
9821Lt/260	DX2(50)1.6/260/3.5'外x1	¥54,800
9821Lt2/3d	DX2(50)4/350/Ir/9.5'TFT	¥59,800
9821NS/340W	DX2(50)5.6/340/3.5'x1/9.5'TFT(640)	¥59,800
9821NS/540W	DX2(50)5.6/540/3.5'x1/9.5'TFT(640)	¥83,800
9821Na12/H10	P120/16/1G/4xCD/10.4'TFT(800)/PCM/FM	¥129,800
9821Na12/H8	P120/16/810/4xCD/10.4'TFT(800)/PCM/FM	¥119,800
9821Na12/S10F	P120/16/1G/6xCD/12.1'TFT(800)/M/PCM	¥159,800
9821Na12/S8	P(120)16/810/4xCD/12.1"TFT(800)/IR	¥149,800
9821Na13/C10	P133/16/1G/4xCD/10.4'TFT(800)/PCM/FM	¥139,800
9821Na13/H10	P133/16/1G/4xCD/12.1'TFT(800)/PCM/FM	¥159,800
9821Na15/X14	P(150)16EDO/1.4G/8xCD/12.1"TFT(1024)	¥199,800
9821Na7/H7	P75/8/720/2xCD/10.4'TFT(800)FM/PCM	¥99,800
9821Na9/H8	P90/16/810/4xCD/10.4'TFT(800)PCM/FM	¥149,800
9821Nb10/S10F	P100/16/1G/4xCD/10.4(800)TFT/95	¥139,800
9821Nb10/S8	P100/16/810/4xCD/10.4(800)TFT/95	¥129,800
9821Nb7/5	P75/8/540/10.4'TFT(640)/PCM/WIN3	¥99,800
9821Nb7/C8	P75/8/810/4xCD/10.4'TFT(640)/PCM/WIN3	¥119,800
9821Nd	SX(33)1.6/FD/3.5'x1/DSTN	¥54,800
9821Nd/340W	SX(33)5.6/340/9.5'DSTN	¥59,800
9821Nd2	DX2(50)1.6/FD/10.1'DSTN	¥54,800
9821Ne	SX(33)3.6/FD/9.5'TFT	¥59,800
9821Ne2	SX(33)1.6/340/3.5'x1/10.1'TFT(640)	¥59,800
9821Ne2/340W	SX(33)5.6/340/3.5'x1/10.1'TFT(640)	¥64,800
9821Ne3/3	DX2(50)8/350/Ir/10.1'TFT	¥64,800
9821Ne3/5	DX2(50)8/540/Ir/10.1'TFT/Win3.1	¥69,800
9821Ne340	SX(33)3.6/340/9.5'TFT	¥69,800
9821Nf/340W	P75/8/340/9.5"TFT(640)/PCM/TypeIIx2	¥84,800
9821Nf/810W	P75/8/810/9.5'TFT(640)/PCM/TypeIIx2	¥89,800
9821Nm	DX2(50)1.6/FD/9.5'モノクロ/TypeIIx2	¥44,800
9821Nm340	DX2(50)1.6/340/9.5'モノクロ/TypeIIx2	¥39,800
9821Np/340W	DX4(75)7.6/340/9.5'TFT/サウンド	¥74,800
9821Np/540W	DX4(75)5.6/540/3.5'/9.5'TFT/W3.1	¥77,800
9821Nr12/D10	P120/16M(EDO)/1G/12.1'DSTN(800)	¥118,800
9821Nr13/D10B	P133/32/1G/8xCD/12.1'DSTN(800)	¥149,800
9821Nr15/S14F	P150/16/1.4G/10xCD/336M/12.1TFT(800)	¥189,800
9821Nr166/X30F	MMX166/32/3G/11xCD/13.3'TFT(XGA)/336M	¥259,800
9821Nw133/D14D	MMX133/32/1.4G/11xCD/12.1'DSTN(800)	¥179,800
9821Nx/3	DX2(50)8/350/Ir/10.1TFT(640)/PCM,FM/スライ	¥79,800
LV13C/WDDAF1	MMX133/32/2.1G/20xCD/12.1DSTN(800)	¥179,800
N5200-03NC	TFTカラー	¥29,800
N5200-3LC		¥19,800
N5200/03N		¥39,800
N5200/03NS		¥29,800
	■■■■■リコー■■■■■	
5523-S14	386SX(16)2/40/3.5'x1/9.5'16階調	¥29,800
PS/5523		¥19,800
	■■■■■SHARP■■■■■	
MN-5000D	P120/16/1G/10xCD/DSTN12.1/SBpro/Ir	¥139,800
MN-5200	P150/16/1.4G/11xCD/12.1'DSTN(SVGA)	¥179,800
MN-5450	P150/32/1.6G/20xCD/11.3"TFT(SVGA)	¥199,800
MN-7230	P133/16/1.35G/6xCD/12.1TFT(XGA)/288M	¥229,800
MN-7650	P150/32/1.44G/10xCD/12.1TFT(XGA)/SB	¥249,800
PC-A325		¥99,800
PC-S400	P120/16/1G/CD/SBpro/11.3'DSTN(800)	¥139,800
PC-W100	P133/16/1G/11.2'TFT(WIDE)/288M	¥179,800
	■■■■■SOTEC■■■■■	
J2SX133	486(33)8/120	¥39,800
WinBookBird100(S3P100)	P100/16/810/11.3'TFT(800)	¥178,000
	■■■■■東芝■■■■■	
AVX341T(W)	DX2(40)4/340/9.5'カラーTFT/MS	¥69,800
DynaBookV486C(CVS121TD)	SX(25)4/120/8.4'TFTカラー/漢字ROM(J31アプ	¥54,800
EVS081WD(J3100VS)	SX(20)4M,80M,一太郎 5,LotusR2.4J	¥29,800
EZ486001	SX(25)2/FD/モノクロ	¥39,800
FV4333CW	SX(33)8/340/9.5'STNカラー	¥72,800
GR07505W	P75/8/520/PCMCIA/10.4'STNカラー/W3.1	¥86,800
GR0758SA	P75/ED08/810/10.4'DSTN/PCカードスロ	¥89,800
GS0755TW(GTS575/051CT/W)	P75/8/520/10.4'TFT(仮想スクリーン)	¥99,980
J3100GS001	i80C286(12)/1.5/CGA	¥19,800
J3100SX001-W	i386SX(20)2M/CGA	¥19,800
J3100SX021	386SX(16)640k/20/3.5'x1/モノクロ2階調	¥12,800
J3100SX041VW(J31SX4VW)	386SX(20)2/40/3.5'x1/モノクロ16階調	¥29,800
J3100VS 001WN		¥29,800
J3100VS 081W		¥29,800
J31EZ001	i386SX(16)/2M/CGA	¥31,800
J31GS001	80C286(12)1.5/3.5x1/モノクロ/モデム付き	¥19,800
J31SX001	386(16)2/3.5'x1/モノクロ	¥19,800
J31SX002	386(16)2/3.5'x2/モノクロ	¥19,800
J31XS8VT	メ1M,80MHDD,8.4'TFT	¥39,800
Libretto30CTA (PA1236CA)	DX4(100)8/500/6.1'TFT アプリ付き	¥69,800
Libretto50CT(PA1237C9)	P75/16/800/6.2'TFT	¥84,800
Librettoモバイルパック	Libretto30CTA,DATA/FAXカード,FDDPCCM1セット	¥79,800
NOTE		¥10,000
SS4332CW	SX(33)4/250/8'DDSTN	¥49,800
SS4755SA	DX4(75)8/500/8'DSTN(640)/PCM/WIN3.1	¥69,800
SS5907TW(SSR590/071CT/W)	P90ED08/720/9.5'TFT(仮想スクリーン)/SBpro互	¥79,800
TECRA 530CDCT/2.1(PA1247C9)	MMX166/32/2.1G/10xCD/12.1"TFT(XGA)	¥249,800
TECRA720CT/1.2(PA1219JW)	P133/16/1.2G/12.1'TFT(1024)/288M	¥189,800
サテライト 110CS/810(PA1224JS)	P100/8/810/11.3'DSTN(800)/Ir	¥99,800
サテライト 200CS/810(PA1234S9)	P100/8/810/11.3"DSTN(SVGA)/SBpro	¥109,800
サテライト 220CS/1.4(PA1240S9)	P133/16/1.4G/12.1DSTN(800)/SB	¥119,800
サテライト Pro420CDT/810(PA1225JD)	P100/8/810/6xCD/11.3'TFT(800)/SB/Ir	¥149,800
サテライト Pro420CT/810(PA1225JC)	P100/8/810/11.3'TFT(800)/SB/Ir	¥139,800
サテライト Pro430CDS/1.3(PA1230SA)	P120/16/1.35G/10xCD/11.3'DSTNカラー/W,E	¥179,800
サテライト Pro460CDT/2.1(PA1251CA)	MMX166/32/2.1G/10xCD/12.1TFT/336M/SB/W,	¥229,800
ポーテジェ610CT/720(PA1123U)	P90/8/810/10.4'TFT(SVGA)英語モード	¥99,800
	DTP	
	■■■■■Apple■■■■■	
Centris610		¥29,800
Centris650	68040(33)8/230	¥29,800
Centris660AV	68040(25)8/230/2xCD	¥39,800
IIVi	030(16)4/160	¥19,800
IIVx	030(32)5/160	¥19,800
IIci	030(25)4/40	¥9,980
IIcx	030(25)5/80	¥12,800
IIfx	030(40)4/80	¥19,800
IIsi	030(20)4/FD	¥9,980
LC	68020(16)4/FD	¥9,980
LC475	68LC040(25)8/160	¥29,800
LC630	68LC040(33)12/350/CD	¥34,800
LC630(12/350/CD無)	68LC040(33)12/350	¥44,800
LC630(8/250/CD無)	68LC040(33)8/250	¥34,800
LCII	030(16)4/40	¥9,980
LCIII	30 1/20	¥13,800
P.M6100/60AV	PPC601(60)8/250/2xCD	¥89,800
P.M6100/66	601(66)8/250/CD	¥59,800
P.M6200/75	603(75)16/500/4xCD	¥69,800
P.M6300/120(M5413J/A)	603e(120)16/1.2G	¥72,800
P.M7100/66AV	601(66)16/500/2xCD	¥64,800
P.M7100/80AV	601(80)16/500/2xCD	¥69,800
P.M7200/90	601(90)16/500/4xCD	¥79,800
P.M7600/200(M4947J/A)	604e(200)32/2G/12xCD	¥219,800
P.M8100/100	601(80)16/500/2xCD	¥98,000
P.M8100/100AV	601(100)16/1G/2xCD	¥99,800
P.M8100/80	601(80)16/500/2xCD	¥88,000
P.M8100/80AV	601(80)16/500/2xCD	¥39,800
P.M8500/120	604(120)16/1G/4xCD	¥189,800
P.M9500/150		¥199,800
Quadra 800		¥39,800
Quadra700	68040(25)	¥49,800
Quadra840AV	68040(40)8/500/2xCD	¥49,800
Quadra900	68040(25)8/160	¥49,800
Quadra950	MC68040(33)	¥44,800
	■■■■■バルク■■■■■	
IBM互換パソコン(DeskPro4/25is)		¥1,980
IBM互換パソコン(DeskPro4/33i)		¥1,980
IBM互換パソコン(PS/V486DX-33)		¥1,980
IBM互換パソコン(PackardBell)		¥1,980
IBM互換パソコン(Prolinea4/66)		¥1,980
IBM互換パソコン(StrorageExpansion)		¥1,980
	■■■■■COMPAQ■■■■■	
4/66P-M340(W)	DX2(66)4/340	¥24,800
DESKPRO 4/66i-M340W	DX2(66)8/340/Win3.1	¥24,800
DESKPRO 66M-M510	DX2(66)8/510/3.5'FD	¥29,800
DESKPRO XL466M535W/CDS	DX2(66)8/535/WIN3.1	¥32,800
DESKPROXL566M535W/CDS	P66/16/535/2xCDW3.1	¥29,800
DP575/4M420W-QV	P75/8/420	¥39,800
DP590/4M420W-QV	P90/8/420/W3.1	¥49,800
DeskPro 5133/4M2000ML/CDS	P133/16/2.1G/DCx4/10BASET/5/W31	¥69,800
DeskPro 590/4M720-MX	P90/16/720/3.5'FD/W3.1	¥44,800
DeskPro XE466M270(W)	DX2(66)8/270/3.5'FD/DOSJ6.2/V	¥19,800
DeskPro XE466M525(W)	DX2(66)8/525	¥22,800
DeskPro XE560 M270W	P60/8/270 英語版	¥27,800
DeskPro XL5100M1050W/CDS	P100/16/1.05G/2xCD/W3.1	¥59,800
DeskPro XL5100M2100/ML/CDS	P100/16/2.15G/3.5'/4xCD/W3.1/95附属	¥64,800
DeskPro XL5133M1050W/CDS	P133/16/1.05G/CDx2/W31	¥59,800
DeskPro XL590M1050W/CDS	P90/16/1.05G/2xCD/W3.1	¥54,800
DeskPro Xe560		¥29,800
DeskPro2620/2500CD	Pro20016/2.5G/CDx8/WINNT	¥139,800
DeskPro4/66I-M240	DX2(66)4/240/3.5'FD/DOS/V5.0	¥27,800
DeskPro4100/4M420W	DX4(100)8/420/W3.1	¥39,800
DeskPro5100/5M720W-MX	P100/16/720/W3.1	¥49,800
DeskPro5133/5M1080MX/CDS	P133/16/2G/4xCD/LAN	¥69,800
DeskPro5166	P166/16/2.5G/6xCD	¥79,800
DeskPro575 8/420	P75/8/420	¥34,800
DeskPro575/5M420QV	P75/8/420	¥34,800
DeskPro590/4M/080MX/CDS	P90/16/1.08G/4xCD/W3.1	¥49,800
DeskPro590/4M720MX/CDS	P90/16/720/4xCD/W3.1	¥44,800
DeskPro590/4M720W-MX		¥44,800
DeskProXE560 M525W	P60/8/525/Win3.1英語版	¥29,800
DeskProXL5120M1050W/CDS	P120/16/1G/CD	¥54,800
DeskProXL575M1050W/CDS	P75/16/1.05G/2xCD/W3.1	¥49,800
PRESARIO 9650	P150/16/1.2G/CD-PD/28.8K	¥89,800
ProLinea 5100/4M1080W/CDS	P100/16/1.08G/CDx4/W31	¥54,800
ProLinea4100/4M420W	DX4(100)8/420 Win3.1	¥29,800
ProLinea5100/5M720W-MX	P100/16/720/Win3.1	¥59,800
Prolinea 141702-191	DX(33)4/210/ISAx3/MS5.0	¥19,800
Prolinea 3/25ZS		¥12,800
Prolinea 4/100P-M525W	DX4(100)4/525/3.5'FD	¥27,800
Prolinea 4/25S	SX(25)/4/240	¥13,800
Prolinea 4/50		¥19,800
Prolinea 4/50-M240	DX2(50)4/240	¥19,800
Prolinea 4/66-M120W	DX2(66)4/120	¥24,800
Prolinea 590/4M630CDS	P90/8/630/4xCD	¥39,800
Prolinea4/66	DX2(66)4/120	¥24,800
Prolinea4/66P M525W	DX2(66)4/525/W3.1	¥29,800
Prolinea4/66P-M200W		¥27,800
Prolinea4100/4	DX4(100)8/420/Win3.1	¥29,800
Prolinea466P M525W		¥29,800
Prolinia 4/33	DX(33),4/240/ISAx3/SIMM4スロ/DOS 5.0FD	¥19,800
	■■■■■DEC■■■■■	
DECpcLPv466d2(FR-756JA-22)	DX2(66)8/245	¥24,800
DECpcLPv466d2(FR-756JA-WF)	DX2(66)8/345	¥26,800
FR-746JA-WF	DX2(66)8/340/Win3.1	¥29,800
FR756J12(LPv466d2)	DX2(66)8/170/ISAx3/MS5.0	¥28,800
FR832JA-WB	P90/16/540/W3.1	¥49,800
FR844JA-WE	P100/16/540/2xCD	¥59,800
FR955JA-WD	P133/16/1.G/4xCD	¥59,800
J2-PC746-01	DX2(66)4/525	¥24,800
J3-PC746-24	DX2(66)8/245/3.5',5'FD	¥19,800
LPx433dx(FR-763JA-17)	DX(33)12/170	¥19,800
PCLPX466D2	DX2(66)24/1G	¥49,800
Venturis466		¥27,800
	■■■■■DELL■■■■■	
NetPLEX466/P	DX2(66)32/340	¥34,800
OMNIPREX590	P90/32/1G	¥49,800
OptiPlex466/MVX	DX2(66)	¥39,800
Optilex466/LV		¥29,800
XL590	P90/8/540/3.5'FD/W3.1	¥34,800
XM590	P90/16/1G/3.5'FDD/W3.1	¥49,800
XPS4100/MXV	DX4(100)8/500/W3.1	¥29,800
	■■■■■EPSON■■■■■	
D12SRX	P120/16/1.2G/4xCD/W95	¥59,800
PC-286UXST		¥7,980
PC-386GE-2B	386SX(16)1.6/40/3.5'x2	¥12,800
PC-386GS2	386(20)1.6/3.5x2	¥15,800
PC-386M	*	¥9,980
PC-386M-STD		¥9,980
PC-386P	386SX(16)1.6/2FD	¥7,800
PC-386P2	386SX(16)1.6/3.5'x2/FM	¥13,800
PC-486FE2	SX(25)/1.6/2FD/FM音源	¥21,800
PC-486GR2	SX(25)1.6/20	¥19,800
PC-486GR3	486SX(25)1.6/3.5'x2,5'x1/FM	¥21,800
PC-486GRNMC		¥19,800
PC-486HG2		¥19,800
PC-486SE2	SX(25)1.6/3.5'x1/FM	¥9,980
	■■■■■富士通■■■■■	
FMR5NX26A2	80386SX(20)2/40	¥29,800
FMTOWNS-2		¥3,800
FMV4100D4L	DX4(100)8/850/WIN3.1	¥29,800
FMV41D4S1		¥29,800
FMV466D-E	DX2(66)4/340/3.5'x1	¥29,800
FMV466D-ES		¥39,800
FMV466D2E		¥29,800
FMV499D3GC	486DX4/100MHz8MB/528MB/3.5"x1/CDx2	¥59,800
FMV510D5P3	P100/8/1G/W3.1	¥59,800
FMV510D5P5	P(100)8/1G/W3.1	¥59,800
FMV590DEJ	P90/8/730/W3.1	¥39,800
FMV5DS1A	(100)16MB/3.5x1FDD/850MB/CDx4/15"CTR	¥89,800
FMV5DS7	(100)16MB/3.5x1FDD/850MB/CDx4/15"CRT	¥79,800
	■■■■■IBM■■■■■	
2405 WV8	DOS/V	¥19,800
350(6587-JU5)	*	¥99,800
5530-P08		¥21,800
5530W2A	DX2(40)4/100/13'	¥19,800
5541- T04		¥19,800
5551	*	¥39,800
5551-S09		¥9,980
5551-S19		¥9,980
5551-V1A		¥19,800
PC-330(6571-J4F)		¥99,800
PC350(6587-JU4)	P166/32/4xCD/1.6G	¥89,800
PC750(6883-J8P)	P100/8/850/4xCD	¥59,800
PC750(6883-JAN)	P100/8/850/4xCD	¥59,800
PC750(6885-J0M)	P90,8M/720/2xCD	¥49,800
PS/V 2405-NVC	DX2(66)4/340/DODJ5.0/V	¥24,800
PS/V 2405-YVB		¥19,800
PS/V 2405YWE		¥19,800
PS/V 2411-RME		¥39,800
PS/V MASTER 2411RPM	DX4(100)8/720/2xCD	¥47,800
PS/V MASTER 2411RWE	DX4(100)8/720 WIN3.1	¥41,800
PS/V Master(2411-NWC)	DX2(66)8/340	¥39,800
PS/V2405-WV8		¥19,800
PS/V2410-NVB	DX2 (66) 4/170/3.5'FDD/J5.0V	¥29,800
	■■■■■三菱■■■■■	
M3205C14	386SX(20)1.6/40/3.5'FD/W2.1	¥21,800
apricot M3436B127W	DX2(66)8/270/3.5'FD/W3.1	¥29,800
apricot M5540(MT81676-2)	16/1.2G	¥69,800
	■■■■■NEC■■■■■	
9801BA/U6		¥24,800
9801BX/M2	SX(20)1.6/5'x2/640(16)	¥14,800
9801BX/U2	SX(20)1.6/3.5'x2/640(16)	¥15,800
9801BX/U6	SX(20)1.6/80/3.5'x1/640(16)	¥29,800
9801BX2/U2	SX(25)1.6/3.5'x2/640(16)	¥27,800
9801BX4/U2	DX2(66)1.6/キ8K/3.5'x2/1024(256)	¥49,800
9801DA/U2	386(20)1.6/FD/3.5'x2/FM	¥15,800
9801DA/U5	386(20)1.6/40/3.5'x2/FM	¥26,800
9801DA2	386(20)1.6/FD/5'x2/FM	¥10,800
9801DA5	386(20)1.6/40/5'x2/FM	¥13,800
9801DA7	386(20)1.6/100/5'x2/FM	¥19,800
9801DS/U5	386SX(16)640k/3.5'*2	¥15,800
9801ES5	386SX(16)1.6/40/3.5'x2	¥13,800
9801FA/U2	486SX(16)1.6/FD/3.5'x2/FM	¥9,980
9801FA/U5	486SX(16)1.6/40/3.5'x2/FM	¥19,800
9801FA/U7	486SX(16)1.6/100/3.5'x2/FM	¥14,800
9801FA2	486SX(16)1.6/FD/5'x2/FM	¥9,980
9801RA21	386(20/16MHz)1.6/FD/5'x2	¥9,980
9801RA5	386(20/16MHz)1.6/40/5'x2	¥9,980
9801RA51	386(20/16MHz)1.6/40/5'x2	¥9,980
9801RL/5	386(20)1.6/40/5'x2/ハイレゾ	¥19,800
9801RX21	286(14/12MHz)/V30(8MHz)640K/FD/ 5'x2	¥6,980
9801RX51	286(12/10MHz)/V30(8MHz)640/40/ 5'x2	¥13,800
9801US		¥7,980
9801UX21	286(10)640K,3.5*2	¥5,980
9821AP/U2	DX2(66)3.6/3.5'x2/PCM,FM	¥29,800
9821AP2/C9T	DX2(66)7.6/510/3.5'x1/CD/PCM,FM/Win3.1	¥49,800
9821Ae/M2		¥15,800
9821Ap/M2	386(20/16MHz)1.6/40/5"x2	¥49,800
9821Ap/U2	DX2(66)3.6/3.5'x2/PCM,FM	¥29,800
9821Ap/U7		¥29,800
9821Ap2/C9W	DX2(66)/5.6/510/2xCD	¥79,800
9821Ap2/U2	DX2(66)3.6/FD/3.5'x2/PCM,FM	¥34,800
9821Ap3/C8W	DX4(100)7.6/340/3.5'x1/2xCD/PCM,FM/W3.1	¥39,800
9821As/M7		¥29,800
9821As/U2	DX(33)3.6/3.5'x2/PCM,FM	¥29,800
9821As/U7	DX(33)3.6/120/3.5'x1/PCM,FM	¥29,800
9821As/U7W		¥37,800
9821Bp/U8W	486DX2(66)5.6/340/3.5'FD	¥39,800
9821Bs/U7W	SX(33)5.6/170/3.5'x1	¥22,800
9821C200/C	MM200/32/3G/33.6K/13xCD	¥179,800
9821Xa/C10W	P90/7.6/1G/3.5'x1/4xCD/PCM/W3.1	¥59,800
9821Xa/C9W	P90/7.6/540/3.5'FD/2xCD/PCM/W3.1	¥49,800
9821Xa10/C12	P100/16/1.2G/4xCD/PCM/PCカードスロ/W3.1	¥79,800
9821Xa12/C12	P120/16/1.2G/4xCD/PCM/PCカードスロ/W3.1	¥74,800
9821Xa12/K12	P120/16/1.2G/4xCD/PCM/PCカードスロ/win95	¥89,800
9821Xa16/W16	P166/16/1.6G/6xCD/サウンド/LAN/MPEG/PCM	¥99,800
9821Xa7/C4	P(75)8/420/4xCD/PCM/W3.1	¥54,800
9821Xa7/C8	P75/8/850/4xCD/PCM/W3.1	¥59,800
9821Xe/U7W	SX(33)5.6/210/	¥24,800
9821Xn/C9W	P90/5.6/340/3.5'FDD/CDx2/W3.1	¥49,800
9821Xs/U7W	DX2(66)5.6/210/PCM/W3.1	¥29,800
98RL51	386(20)1.6/40/5'x2/ハイレゾ	¥19,800
FC9801B/2	SX(20)/1.6/120	¥59,800
H98 100-100	486(25)7.6/100/5'x2/ハイレゾ	¥24,800
H98 70-002	386(33)1.6/FD/5'x2/ハイレゾ	¥9,980
H98 80-002	486SX(16)1.6/FD/5'x2/ハイレゾ	¥14,800
H98 90-002		¥21,800
H98 SU8-002	SX(20)1.6/FD/3.5'x2	¥11,800
H98 U100-100	486(25)7.6/100/3.5'x2/ハイレゾ	¥19,800
H98 U60-040	386(25)1.6/40/3.5'x2/ハイレゾ	¥14,800
H98 U70-100	386(33)1.6/100/5'x2/ハイレゾ	¥9,980
H98 U8-002	SX(20)1.6/3.5'x2	¥17,800
H98 U8-040		¥19,800
H98 U80-002	SX(20)1.6/3.5'x2	¥10,800
H98 U80-100	486SX(16)1.6/100/3.5'x2/ハイレゾ	¥19,800
H98 U90-100	SX(20)3.6/100/3.5'x2/ハイレゾ	¥19,800
H98-U60		¥16,800
OP-98X10H	4/100	¥39,800
	マルチ DTP	
	■■■■■Apple■■■■■	
Classic	68000(8)2/40	¥12,800
Classic II	030(16)4/FD	¥19,800
Classic2	030(16)4/FD	¥19,800
ColorClassic	030(16)4/160	¥39,800
LC520	030(25)8/160	¥29,800
LC575	68LC040(25)16/360	¥39,800
Performa 275	030(33)8/160	¥79,800
Performa 5220	603(75)16/800/4xCD/15'内蔵	¥79,800
Performa 5280	603e(133)16/1G/Ir/11.3'CTFT/6xCD	¥99,800
Performa 6210	16/520	¥69,800
Performa 630	68LC040(33)8/350/2xCD	¥59,800
Performa588	68LC040(33)8/500	¥49,800
SE	68000(8)2/40	¥19,800
SE/30		¥39,800
	■■■■■COMPAQ■■■■■	
PRESARIO 4182	MMX166/32/4G/16xCD/336M/15CRT	¥149,800
Presario CDS524	DX2(66)8/420/4xCD/144モデム/14CRT Win95	¥49,800
	■■■■■富士通■■■■■	
FMR50AL4A		¥19,800
FMV-4100C2	DX4(100)8/540/4x/144M/15CRT	¥79,800
FMV-S21654	MMX166/32/2.1G/8xCD/336M/15'CRT	¥139,800
FMV31673	MMX166/32/2.6G/16xCD/336M/17CRT	¥159,800
FMV41C2S1	DX4(100)8/540/4x/144M/15CRT,J,L	¥79,800
FMV45SD3S2		¥49,800
FMV5DSE251	P133/16/1.2G/6xCD/288M/15CRT	¥99,800
FMV5DSP271	P150/16/1.6G/6xCD/288M/17CRT	¥129,800
FMV5DTE253	P133/16/1.6G/6xCD/288M/15CRT	¥99,800
FMVS1351	P(133)16/1.2G/6xCD/3D/33.6Kbps/15"CRT	¥129,800
FMVS165A1	P166/32/1.6G/8xCD/336M/15'	¥139,800
FMVS21651	MMX166/32/2G/8xCD/336M/15CRT/J,L	¥149,800
FMVS21671	MMX166/32/2.1G/8xCD/33.6k/17'モニタ	¥179,800
FMVS21673	MMX166/32/2.1G/8xCD/33.6k/17'モニタ	¥169,800
FMVS31653	MMX166/32/2.6G/16xCD/336M/15CRT	¥159,800
	■■■■■IBM■■■■■	
5530-S14	一体型	¥19,800
5530-T03	386(20)2/30/3.5'x1/12'カラー	¥19,800
5530-U01	386SX(20)2/FD	¥19,800
5530-UA1	386SLC(20)2/FD	¥19,800
Aptiva 2161-T8B	MMX166/32/3G/16xCD/15CRT/J	¥169,800
Aptiva 730	DX4(100)8/540/4xCD/15'CRT/144モデム	¥59,800
Aptiva2407-RYD	DX4(100)8/500/3.5'x1/14'CRT/4xCD/FAX	¥89,800
Aptiva720		¥49,800
Aptiva730(2168-63J)	DX4(100)8/540/4xCD/15'	¥59,800
Aptiva770(2168-S50)	P133/16/1.6G/4xCD/288M/15'/L	¥99,800
Aptive 510(2144-26J)		¥49,800
PS/V(2408-NMB)		¥29,800
	■■■■■松下■■■■■	
CF-100A(WOODY)	P120/16/1.2G/4xCD/288M/SB/15"一体型/タッチパ	¥89,800
CF-100ATV	P133/16/1.2G/4xCD/288M/SB/15"一体型/タッチパ	¥99,800
CF-V31DBGJ		¥39,800
	■■■■■NEC■■■■■	
9821C200/VS2	MMX200/32M/DVD/TV/336M	¥159,800
9821Cb/2	SX(33)7.6/210/2xCD/15'一体型	¥29,800
9821Cb10/TA	P100/16/840/4xCD/144モデム/TV/MIDI,PCM/95	¥79,800
9821Cb3/TA	P75/16/850/4xCD/144M/TV/14'CRT	¥69,800
9821Ce/S1	SX(25)/1.6/2FD/15'CRT	¥19,800
9821Ce2/S2D	SX(25)5.6/170/CD/3.5'x2/15'CRT	¥37,800
9821Cf-S3	P60/7.6/540/3.5'x1,15'SVGA/FAX/TV	¥49,800
9821Cs2/S2	5.6/170,2xCD	¥29,800
9821Cs2/S3	SX(33)5.6/170/2xCD/15CRT	¥49,800
9821Ct16/FA	P166/16/1.6G/4x4連CD/TV/288M/17CRT/J,L	¥149,890
9821Ct16/FB	P166/16/1.6G/4x4連/288M/17CRT/W,E	¥149,800
9821Cx/S2	SX(33)7.6/270/2xCD/TV	¥80,820
9821S1	386SX(20)1.6/FD/3.5'x1/1xCD/PCM,FM/	¥24,800
9821V12/S5RB	P120/16/850/4xCD/15'CRT/PCM	¥113,800
9821V13/M7C2	P133/16/1.6G/6xCD/288モデム/サウンド/17'J,L	¥129,800
9821V13/S5C2	P(133)16/1.2G/6xCD/288モデム/15'一太郎	¥127,800
9821V13/S5C3	P(133)/32M(EDO)/1.2G/8xCD/PCM/MPEG/15CRT	¥129,800
9821V13/S5RC	P133/16/1.2/4xCD/15'CRT/PCM/288FAX/95/J	¥139,800
9821V13/S7RB	P133/16/850/4xCD/17'CRT	¥119,800
9821V13/S7RC	P(133)16/1.2/4xCD/PCM/17"CRT/288FAX/95/J	¥134,800
9821V16/S5PD2	P166/32/1.6G/8xCD/336M/W,E	¥129,800
9821V166/S5D	MMX166/32/2G/8xCD/3D/336M/15"CRT/W,E	¥159,800
9821V166/S5D2	MMX166/32/2G/20xCD/3D/336M/15CRT/W,E	¥169,800
9821V20/S7D3	P200/32/2G/8xCD/PCM/MPEG/17CRT/W,E	¥169,800
9821V200/S7D2	MMX200/32/2G/20xCD/336M/17CRT	¥198,000
9821V200/SZD	MMX200/32/3G/16xCD/3D/W,E	¥149,800

掲載しきれない商品多数あり!!ご希望の商品は、お問い合わせ下さい。

otto激安プライスは11/19現在のものです。
価格は常に変動いたします。

通販システム

お問い合わせ ▼ 電話、FAXで在庫の確認、入荷予定、販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。

ご注文 ▼ 納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。

ご入金/送金 代金のお支払い方法・・・●銀行振込●現金書留●代金引換（要手数料）商品は入金後すぐに発送致します。

●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

高額買取システム

買取専用DIAL:03-5256-3251

お問い合わせ ▼ 電話、FAXで当社のバイヤーと価格を決めて下さい。

ご発送 ▼ 品物は着払い（1万円以上の商品に関して当社負担）でお送り下さい。査定は無料です。

送金 査定後、すみやかに（2〜3日以内）送金致します。

●新品・中古問わず買取いたします。（こわれたコンピュータもご相談下さい。）●業者の方も大歓迎。（3億円用意）●店舗では買取は行っておりません。

☆特別お支払い特典

冬のボーナス一括払い!!
商品は今すぐ。お支払いは来年1月6日!!
激安手数料 2.4%!!

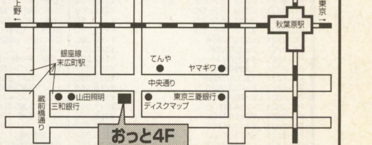
☆代引システムお取扱い中!!

手軽でラクラク

クレジットカードでのお支払いもOK! otto1号店にてお取扱い。

取り扱いクレジットカード UC VISA MasterCard NICOS

秋葉原電気街 中央通り沿い。爆安SHOP おっと1号店。



営業時間/11:00〜19:00（土、日、祝祭日/11:00〜18:30）
千代田区外神田3-16-17住吉ビル4F（木曜定休）
TEL.03-3256-1118 FAX.03-3256-1138

正社員・アルバイト募集中

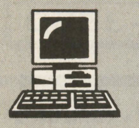
業務拡張のため、正社員、アルバイトを募集中です。パソコンに詳しい方、経験者優遇致します。（未経験者も歓迎。）
詳細はお電話でお問い合わせ下さい。
TEL03-5256-3801

新品から中古まで、豊富な商品情報を24時間いつでも引き出せます。

インターネットメールアドレス ottonet@bell24.or.jp
TOMOEのFAX安い店ベスト5 FAX.0990-51-4141
ホームページアドレス http://www.bell24.or.jp/www/ottonet
OTTOネット BBS開局 03-5256-5233

〒101 東京都千代田区神田須田町2の2

インターネット
ホームページ展開中!!



利用して面白いショップ展開をめざして開設しております。営業のご案内募集等のお知らせなどを掲示します。本誌広告とあわせてホームページもご利用下さい。

中古パソコン本体，周辺機器のお買得情報カテゴリー別個人のリンクコーナーなど楽しめるホームページを提供しています。

http://www.din.or.jp/~jhousef1/

情報ハウスでは，ホームページをお持ちの方がより多くの方に公開出来るスペースとしてリンクのコーナーを設置しています。誰でも無料にて登録が出来ますので気軽にご利用下さい。リンク登録の申込みが簡単な専用のフォームも用意してあります。

これは便利！メールで買取見積りOK！

インターネット ⇨ jhousef1@din.or.jp
ニフティからは ⇨ 上記アドレスの前にINET:を加えて下さい。
（ホームページ内の買取見積り専用フォームが便利です。）

中古パソコン&ソフト全国通販SHOP
情報ハウス
☎0462(57)1605

年末年始ゲーム市開催中です

ゲームソフトもパソコンも情報ハウスにおまかせ!!

ゲームユーザーに大人気!!

そふとぷれす ありがとう 好評です。

情報ハウスでは，根強い人気のMSX，PC−88，X1などの旧型のパソコンからX68000やPC−98 FM−TOWNS，Windows機などのパソコンで使用します現物ゲームソフトの在庫と販売価格を掲載したソフト在庫リスト**そふとぷれす**を発行しています。このリストは，申込みのあった時点での在庫を掲載してお送りしています。(常時ソフトの追加と削除の繰返し)古いゲームをおさがしの方や数種類のパソコンを所有されている方には特にオススメ!! この在庫リストをご希望の方は，80円切手6枚同封のうえ情報ハウスリスト係までお申込み下さい。(現在は機種別ではなく総合リストです。)

そふとぷれす対象ソフト（お捜しソフト見つかるかも？）
＊MSX1／2 ＊PC−9801／21(3.5／5／CD)
＊FMタウンズ ＊PC−8801 ＊X1シリーズ
＊X68000 ＊Windows用(95／兼用) etc...

お知らせ

そふとぷれすは11月より1回ごとの申込みに変更されましたが，リストを数回分まとめて申込み希望のお問合せをホームページをご覧になった方から数多く頂いております。よって今回から再度受付致します。
＊新ぷれすパック¥3000(現金書留か定額小為替のみで申込み受付け)
(毎月1回6ヶ月間(計6回)リストをお送りします。特典としてソフト1本購入につき¥300を割引有効期間6ヶ月間，割引合計額が¥3000になるまでOKです) ＊定額小為替は郵便局窓口で販売中

ゲームソフト買取中で〜す

下記の機種用ゲームソフトを大募集しています。
情報ハウス買取係までどんどん送って下さい。

＊PC−98シリーズ(CD/5/3.5) ＊PC−8801／VAシリーズ
＊FMタウンズ ＊FM77／AV ＊X68000／MZシリーズ
＊MSX1(ロム) ＊X1／turbo ＊Windows用(95／兼用)
＊MSX2(ロム／FD)〜 ＊マスターシステム，マークIII

＊書籍類(MSX／X1／X68K) ＊テープ版(X1／MSX)
＊音楽／グラフィックソフト他(MSX／X1／X68K／88.....)

MSX／X1関連大歓迎!! マウス/データレコーダーJパッドなどもOK!!
(外箱/説明書がないゲームソフトも買取りいたします。)

お願い（宅配便かゆうパックでお送り下さい）
買取品を送られる場合は，住所，氏名，電話番号，品名を書いたメモを同封して下さい。18才未満の方は保護者の方の代理申込みになります。(運転免許証，学生証，パスポート，保険証いずれかのコピーも必ず同封して下さい)

＊PC−98，X68000，FM-TOWNSの各本体を含んだ買取りの場合は在庫調整等で買取りを中断する場合がありますので，事前にFAX，封書，Eメールなどでお問合わせ下さい。尚ソフトのみの買取りは8本以上で現在実施しています。PC係

Computer Communication （パソコンライフサポートSHOP）
情報ハウス
神奈川県座間市入谷4-15-2-1-307
TEL0462(57)1605（日・祝 休業）〒228
FAX0462(57)1605(24時間) 営業時間AM11:00〜PM7:00

パソコン&周辺機器 買取実施中!!

迅速処理!!

＊PC−9821P133〜 ＊PC−88FA〜 ＊MSX2(FD)〜
＊68000(2MB)〜 ＊FMタウンズII〜 ＊X1turbo〜
＊68/タウンズ/X1専用CRT ＊3modeCRT ＊FDD(W)
＊98専用HDD(240MB〜I/F付)他 （98ノート類は除く）

通信販売専門ショップのため直接のご来店は出来ません。 12月31日〜1月4日は休業します。

TEL06-644-0554
電話受付11：00〜19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー 税別

<本体>

PC-98NX VS30D/M7 CD1	¥404,000
PC-98NX VS30D/M7 DD1	¥411,000
PC-98NX VS30D/M7 CB1	¥340,000
PC-98NX VS30D/M7 DB1	¥349,000
PC-98NX VS26D/M7 CA1	¥298,000
PC-98NX VS26D/M7 DA1	¥269,000
PC-98NX VS26D/MZ CA1	¥244,000
PC-98NX VS26D/MZ DA1	¥253,000
PC-98NX VS26D/S7 CA1	¥256,000
PC-98NX VS26D/S7 DA1	¥273,000
PC-98NX VS26D/SZ CA1	¥224,000
PC-98NX VS26D/SZ DA1	¥223,000
PC-98NX VS23D/S5 CA1	¥227,000
PC-98NX VS23D/S5 DA1	¥233,000
PC-98NX VS20C/S7 CA1	¥211,000
PC-98NX VS20C/S7 DA1	¥218,000
PC-98NX VS20C/S5 CA1	¥185,000
PC-98NX VS20C/S5 DA1	¥191,000
PC-98NX VS16C/S5 CA1	¥165,000
PC-98NX VS16C/S5 DA1	¥171,000
PC-98NX VP23C/WX BA1	¥468,000
PC-98NX VP23C/WX AA1	¥396,000
PC-98NX VP16C/WX AA1	¥290,000
PC-98NX VP16C/WS AA1	¥281,000
PC-98NX VP13C/W SA1	¥194,000
PC-98NX VP13C/W DA1	¥157,000
PC-98NX LV16C/NSC AF1	¥321,000
PC-98NX LV16C/NSD AF1	¥296,000
PC-98NX LV16C/WSC AF1	¥277,000
PC-98NX LV16C/WSD AF1	¥283,000
PC-98NX LV13C/WDC AF1	¥201,000
PC-98NX LV13C/WDD AF1	¥206,000
PC-98NX AL20C/TSA AF1	¥301,000
PC-98NX AL13C/BSA1	¥201,000
PC-98NX MB12CUD-C1	¥157,000
PC-98NX MB12CUD-D1	¥163,000
PC-98NX MB12CUD-A1	¥143,000
PC-98NX FN23CCXAAL1	¥360,000
PC-98NX FN20CCDAAL1	¥258,000
PC-9821 V233 M7 C3	¥264,000
PC-9821 V233 M7 D3	¥257,000
PC-9821 V200 S7 C3	¥212,000
PC-9821 V200 S7 D3	¥218,000
PC-9821 V200 S5 C3	¥177,000
PC-9821 V200 S5 D3	¥191,000
PC-9821 Xa20/W30R	¥150,000
PC-9821 Xa20/D30R	¥148,000
PC-9821 Xa20/W30	¥156,000
PC-9821 Ra266/W30R	¥239,000
PC-9821 Ra266/D30R	¥232,000
PC-9821 Rall23/W30	¥218,000
PC-9821 Ra20/N12W	¥136,000
PC-9821 V233/M7C2	¥241,000
PC-9821 V233/M7D2	¥258,000
PC-9821 V200/M7C2	¥235,000
PC-9821 V200/M7D2	¥238,000
PC-9821 V200/S5C2	¥182,000
PC-9821 V200/S5D2	¥187,000
PC-9821 Nw150/S20C	¥270,000
PC-9821 Nw150/S20D	¥273,000
PC-9821 Ls150/S14C2	¥242,000
PC-9821 Ls150/S14D2	¥244,000
PC-9821 Nr13/S14R	¥181,000
PC-9821 Nr13/S14N	¥205,000
PC-9821 Nr13/D14	¥143,000
PC-9821 La13/S14R	¥209,000
PC-9821 La13/S14	¥175,000
PC-9821 Nw133/D14C	¥216,000
PC-9821 Nw133/D14D	¥218,000
PC-9821 Nb10/S8	¥155,000
富士通 FMV-NC13D	¥133,000
富士通 FMV-NP3 161	¥303,000
富士通 FMV-NP3 163	¥309,000
富士通 FMV-NU3 161	¥321,000
富士通 FMV-NU3 163	¥328,000
富士通 FMV-NU3 131	¥259,000
富士通 FMV-NU3 133	¥265,000
富士通 FMV-NU3 13D1	¥203,000
富士通 FMV-NU3 13D3	¥210,000
富士通 FMV-NC3 13	¥192,000
富士通 FMV-NC3 13D	¥162,000
富士通 FMV-NU153	¥270,000
富士通 FMV-NU131,133	¥210,000
富士通 FMV-NP131	¥219,000
富士通 FMV-T4 3071	¥332,000
富士通 FMV-T4 3073	¥338,000
富士通 FMV-T4 2671	¥283,000
富士通 FMV-T4 2673	¥289,000
富士通 FMV-S4 2371	¥253,000
富士通 FMV-S4 2373	¥259,000
富士通 FMV-S4 2071	¥216,000
富士通 FMV-S4 2073	¥222,000
富士通 FMV-S4 2051	¥192,000
富士通 FMV-S4 2053	¥198,000
富士通 FMV-5166D7P16632/2.5G	¥ 89,800
富士通 FMV-513D6P1P13316/1.2G	¥ 69,800
東芝 ｻﾃﾗｲﾄﾌﾟﾛ430CDS/1.3	¥149,000
東芝 ﾀﾞｲﾅﾌﾞｯｸGT-S575051CS/W	¥ 58,000
東芝 ﾘﾌﾞﾚｯﾄ50CTA通電品	¥118,000
東芝 ﾘﾌﾞﾚｯﾄ70PA-1260CA	¥172,000
ｼｬｰﾌﾟ MN-335-X13	¥252,000
ｼｬｰﾌﾟ MN-5600	¥255,000
ｼｬｰﾌﾟ MN-410-X15	¥277,000
松下 AL-N3T516J5	¥264,000
松下 AL-N2T516J5	¥254,000
SOTEC WinBook Quattro/R(R5P150MX)	¥171,000
SOTEC WinBook Quattro/R133MT	¥178,000
SOTEC WinBook Quattro/V166MX	¥237,000
SOTEC WinBook Slim Z1P150MX	¥158,000
SOTEC WinBook Slim Z1P133MT	¥178,000
APPLE 2400C/180/16/1.3G	¥258,000
APPLE 1400CS/133/16/1.3G	¥205,000
IBM ｱﾌﾟﾃｨﾊﾞ 2142 S67	¥320,000
IBM ｱﾌﾟﾃｨﾊﾞ 2142 S57	¥280,000

ﾒﾋﾞｳｽ,ｱﾌﾟﾃｨﾊﾞ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL
広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さいこの価格は11月20日の価格の-部です雑誌が出た時は変わっています

<ﾓﾆﾀｰ>		
三菱 RD-17V	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 57,000
三菱 RD-17M	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 47,000
三菱 RD-17GXIIC	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 62,000
SONY CPD17SF9	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 57,000
CaNtury MODEL4000PCI	9ｲﾝﾁLCD/DSTN	¥ 35,800
<ﾌﾟﾘﾝﾀｰ>		
NEC Picty 80L		¥ 11,800
ｷｬﾉﾝ BJC-250J		¥ 19,500
ｷｬﾉﾝ BJC-80V		¥ 35,500
ｷｬﾉﾝ BJC-430J		¥ 28,500
ｷｬﾉﾝ BJC-420J		¥ 23,500
ｷｬﾉﾝ BJC-466J		¥ 46,500
ｷｬﾉﾝ BJC-700J		¥ 39,800
ｴﾌﾟｿﾝ PM-750C		¥ 41,500
<周辺機器>		
98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用DIM	I/O NX-SD41-32M	¥ 14,500
98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用DIM	I/O NX-SD41-64M	¥ 28,500
98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用DIM	I/O NX-SD41-128M	¥ 54,800
98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用ECC	I/O NX-ECC41-32M	¥ 16,500
98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用ECC	I/O NX-ECC41-64M	¥ 31,800
98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用ECC	I/O NX-ECC41-128M	¥ 61,000
98NXﾉｰﾄﾊﾟｿｺﾝ用EDO	I/O NX646-32M	¥ 14,500
98NXﾉｰﾄﾊﾟｿｺﾝ用EDO	I/O NX646-64M	¥ 26,800
EDO	I/O NE-EDO-32MX2T	¥ 23,500
ECC EDO	I/O NE-ECC-32MX2T	¥ 25,500
EDO32Mx2枚	富士通 FMV-M64E	¥ 19,800
ﾋﾞﾃﾞｵｺﾝﾊﾞｰﾀｰ	電波 XRGB-1	¥ 19,500
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	NEC ﾋﾟｺﾅPC-DC200	¥ 22,800
<音源>		
ｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ	NEC PC9801-86	¥ 16,500
YAMAHA	HELLO MUSIC100	¥ 64,800
ﾛｰﾗﾝﾄﾞ	SC88PRO	¥ 62,000
ﾛｰﾗﾝﾄﾞ	SC88ST/PRO	¥ 44,000
ﾛｰﾗﾝﾄﾞ	ﾐｭｰｼﾞ郎SC-88PRO	¥ 69,800
ﾛｰﾗﾝﾄﾞ	S-MPU-IIN	¥ 15,500
CASIO	S2-70W(MIDI内蔵ｽﾋﾟｰｶ)	¥ 11,800
三菱 DS-71P (ｽﾋﾟｰｶ)		¥ 6,000
<MO･HD･CDR･FD>		
I/O UHDS-H4.3G		¥ 44,500
I/O UHDS-H4.3G/UPCI		¥ 53,800
I/O UHDS-H2.1G		¥ 29,800
I/O UHDS-H2.1G/UPCI		¥ 40,500
I/O HDI-2.6G/98		¥ 27,500
I/O MOF-640/SPCI	(外付640MMOPCIﾊﾞｽ)	¥ 62,800
I/O MOF-640B	(内蔵640MMOSCSI-2)	¥ 50,000
I/O DVD-AB2	(内蔵DVD-ROM)	¥ 22,000
I/O DVD-AB2/GV	(内蔵DVD-ROM.)	¥ 43,000
I/O CDV-PX24	(外付CD)	¥ 21,800
ICM NV-250	(ﾉｰﾄ用HDD)	¥ 6,800
ICM CD-300F	(内蔵IDE用CD-ROM)	¥ 5,800
<ﾜｰﾌﾟﾛ>		
各社 広告に載っていない機種も大特価で販売中です。!!		
NEC JX35SA		¥ 84,000
NEC JX55MA		¥100,000
NEC JX70MA		¥120,000
ｼｬｰﾌﾟ WD-M700		¥ 95,000
ｼｬｰﾌﾟ MR-2		¥162,000
東芝 JW-V850		¥ 87,000
東芝 JW-V860		¥ 92,800
東芝 JW-F510		¥ 40,000
富士通 ｵｱｼｽLX4500		¥ 82,000
ｶｼｵ CX-8000		¥110,000
<電子手帳･ﾓﾊﾞｲﾙｷﾞｱ>		
富士通 ｵｱｼｽﾎﾟｹｯﾄ3		¥ 29,800
ｶｼｵ ｶｼｵﾍﾟｱA51		¥ 45,800
SHARP MI-506		¥ 61,000
SHARP MI-506DC		¥ 94,000
SHARP PI-6000		¥ 10,000
SHARP PA-Z500		¥ 7,000
SHARP PA-Z300		¥ 6,000
SANYO SWP-ER500	(ﾗﾍﾞﾙﾜｰﾌﾟﾛ)	¥ 14,800

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- ●新品買取相場は、TELでお問い合わせください。
- ●商品はすべて新品! もちろん“メーカー保証付”です。
- ●商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- ●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88も取り扱い中です。3号店トムではソフトを超高価にて買い取ります。TEL.06-649-1098

中古コーナー （一例）

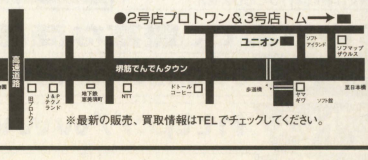
中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は1万円安、V166S7は3万円安）	140,000〜	170,000〜
PC9821 VIO/S5（V12は1万円高、V13は2万円高）	50,000〜	65,000〜
PC9821 VIO/S7（V12は1万円高、V13は2万円高）	60,000〜	75,000〜
PC9821V16 S5（M7は3万円高）	75,000〜	95,000〜
PC9821 V2OS5（M7は3万円高）	95,000〜	125,000〜
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	20,000〜	30,000〜
PC9821Cs2S3,Cb/2D（Cb2B,Cb/2Tは1万円高）	25,000〜	40,000〜
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	40,000〜	50,000〜
PC9821Ct20（Ct16は4万円高）	120,000〜	150,000〜
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高)	50,000〜	60,000〜
PC9821 Na7/H5（H3は1.5万円安、H7は1万円高）	80,000〜	100,000〜
PC9821Nr166X30F	200,000〜	240,000〜
PC9821Ne,Ne2（Ndは1万円安）	25,000〜	40,000〜

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(フクイマサキ)



※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9821La 10/8（5は1万円安）	70,000〜	100,000〜
PC9821Nr13D10A.B	85,000〜	125,000〜
PC9801NS,FA/U2,BX,BA,BX2,BA2,BX3	5,000〜	10,000〜
PC9801NS/R（NS/T,NS/L40は1万円安）	15,000〜	22,000〜
PC9801NC (NXC,NACは1万円高)	15,000〜	28,000〜
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	15,000〜	28,000〜
PC9821Lt2/7A（3Aは1万円安）	45,000〜	60,000〜
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は2万円安）	70,000〜	90,000〜
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は2万円高）	80,000〜	100,000〜
PC9821Na13/H10（C10は1万円安）	130,000〜	150,000〜
PC9821Nr15/S14F（S10は2万円安）	145,000〜	175,000〜
ペンティアム100,DOS/V機（PI133は1万、P200は3万円UP）	30,000〜	45,000〜
アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中	直接宅配便でお送り下さい。	
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	8,000〜	20,000〜
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	15,000〜	40,000〜
MSX用ディスクドライブ	10,000〜	18,000〜
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000〜	20,000〜
X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	20,000〜	35,000〜
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	8,000〜	16,000〜
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	5,000〜	10,000〜
X68000XVI (コンパクトは2万円安、CZ500は6万円高)	50,000〜	80,000〜
FMタウンズIIフレッシュ（TVは1,5万円高）	15,000〜	35,000〜
FMタウンズマーティ（プレイステーションは2千円UP）	5,000〜	10,000〜
MSX用プリンターFS-PC1(PA1、PW1、FICは4千円安)	5,000〜	12,000〜
15インチマルチスキャンモニター（17インチは1万円高）	10,000〜	18,000〜
リブレット50（30は2万円安、60は2万円高）	65,000〜	85,000〜
ミュージ郎 SC88PRO	40,000〜	50,000〜
電波 XRGB-1	10,000〜	14,000〜
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特 典（ソフトのみ）● 3万円以上 500円引き ● 5万円以上1000円引き ● 10万円以上2000円引き

Windows95 or 3.1

SLG, RPG, その他一般

各11,520円Winning Post3 With Pキャンペーン,
信長の野望・将星録With Pキャンペーン, 太平洋戦記,
11,230円MS-Flight Simulator Ver6.0日本語版,
各10,780円花火職人になろう豪華版, A列車で行う5,
各10,120円GOLDシヴイラゼーションII日本語版,
9,980円GE・TENIII～全世界大戦異聞,
各9,280円シークエンス・パラディウム, 紺碧の艦隊2ADVANCE,
各8,980円A列車で行こう5完全版, ザ・コンビニまるごとセット,
スーパーユーロファイター2000完全日本語版, 3×3EYES～転輪王幻夢,
ジェットファイターIIIプラチナエディション, 天下統一～乱世の覇者,
各8,580円ヴァンテージマスター, 銀河英雄伝説V,
ダンジョンキーパープレミアム, 3Dシューティング・メーカー(P-VR専用),
フライトコマンダー, ウルティマ・オンライン,
シュヴルツシルトEX＋for wIN95, 鉄鎖の星群,
各8,230円ヒーローズオブマイトアンドマジックII, テーマホスピタル,
シューティングツクール95(1/23発売), 2D格闘ツクール95,
Dementia～グラニーのミステリーアドベンチャー(Directx完全対応),
ゴルフ大会キャンペーン版, 水滸伝～天導一〇八星キャンペーン,
ライトエクスプレス, エーベルージュ・スペシャル～恋と魔法の学園,
太閤立志伝, Splash Battle, 大航海時代III,
マジックギャザリング完全日本語版, ホワイトダイヤモンド,
銀河英雄伝説IVEXバリューパック, パチンコホール新装開店,
スーパーエアーコンバットII, ナンバーズ究極の作戦3,
赤い壁の戦い～三国志演義2, ハイブリッドエンジェル, 釣道2,
天地無用！登校無用, あやかし忍伝くの一番,
バーチャファイター2, 電脳戦記バーチャロン,
ディトナUSAエボリューション, リンクデバイサ2074,
各7,850円アマランス1, 魔法使いになる方法～夢見る星の物語,
馬なり1ハロン劇場3DX, アンク2～ツタンカーメンの謎,
ファーランドサーガ時の道標, 新テーマパーク日本語版,
ルナテックドーン～Passnge～トレジャーセット, バーチャファイター2,
各7,390円BOYS BE…, 天下統一～相剋の果て, マンクスTT,
マスタージアーク, EARTH2140戦慄の未来, DOG DAY,
Diablo(E)ディアブロ・オータム・キャンペーン版, ダークレイン,
グランプリマネージャーII, セガワールドワイドサッカーPC,
エクストリームアサルト, ロードラッシュ, The SettlersII,
各6,980円快刀乱麻, スターダイバーズ, ラストガーディアン2,
ダンジョンキーパー, フライトアンリミテッド,
NEED FOR SPEED2スペシャルエディション,
コマンド&コンカー完全日本語版, 花火職人になろう普及版,
各6,450円大航海時代II, 実機パチスロシュミレーター3,
SANKYO FEVER実機シュミレーションPC Vol.2, 礎ーいしずえー,
新英雄伝説レギュラー版, 大逆鱗II, ロードモナークPRO,
ルナテックドーン開かれた前途, Jaja馬カルテット(限定版は8,230円),
スレイヤーズはいぱあ(各5,580円スレイヤーズはいぱあ・TV, NEXT,)
各5,980円戦巫女ーいくさみこー, 初恋ばれんたいん,
ときめきメモリアルfor ever with you,
トラフィック・コンフュージョンII, ザ・コンビニアナザーワールド,
ソーサリアンフォーエヴァー・レギュラー版, ムーンドラゴン,
各5,680円ウイザーズハーモニーfor win95, メビウスリンク2,
F1レーシング・シミュレーション, モノポリー日本語版,
Jet Stream 2nd approach, スターウォーズモノポリースタンダード,
シムシティ2000スペシャルエディション, シムタウン, ザ・コンビニ,
新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1～Vol.2,
新世紀エヴァンゲリオンスクリーンセーバーV2初回版,
新世紀エヴァンゲリオンコレクターズVol.1, 2, 3, 4, 5,
各5,530円SDガンダムウォーズ, スカイターゲット,
ウキウキ釣り天国4(川物語), 3(人魚島のボート釣り),
トレインシュミレーター東海道線, 京浜急行, 西武新宿線,
各5,350円時を超えた手紙, 黄金の羅針盤, 琥珀色の遺言,
ロードス島戦記ー灰色の魔女, ロードス島戦記II～五色の魔竜,
ディスクトップのメイドさん第2巻シンディ限定版,
各5,120円銀河英雄伝説IVEX LOW COST版, アートオブマリックI,
電脳(デジタル)カニカニ倶楽部,
各4,880円親子で楽しむルーブル美術館, 大阪縁日,
雀道II, Greg Norman GOLF, アンク1～ピラミッドの謎,
真サムライスピリッツ, ジャングルパーク, Diar Dog,
タイトーレトロアーケードパック, ふらわっこ,
各4,120円わかる！パチンコプレイヤーズマニュアル, ときめきメモリアルスクリーンセーバ①～④,
各3,230円酒楽97, 日本百名山第1集, 第2集, 第3集,
パチンコmini Vol.1, Vol.2, Vol.3, Vol.4, Vol.5,
各2,480円たまごっちCD-ROM, 銀河英雄伝説スクリーンセーバー1,
各2,140円ぷよぷよreprice edition, Klik&PlayゲームコレクションII,

Windows95・その他

各7,380円家庭の医学, 6,480円脳・アラーム!!,
10,780円インターアクティブ人体百科ヒューマンボディー2.0,

Win95将棋・囲碁・麻雀

各10,780円手談対局, 囲碁好敵手, AI囲碁6, 詰碁プロ,
金沢将棋95, 柿木将棋2, 森田将棋97, 風雅対局本因坊2,
対局囲碁平成棋院, 神速囲碁道,
最強の囲碁パワーアップ版, 碁聖ゴライアス,
各8,580円将棋最強3, 蒼龍(麻雀), 戦略将棋,
各8,230円棋太平for win95, 麻雀大会2スペシャル, AI将棋Ver.2,
6,930円プロ麻雀極, 6,140円役満王,
各3,340円お父さんのための花札, お父さんのための囲碁2,
各3,120円デジタルプラレール, デジタルトミカ,

Windows95・18禁ソフト

各8,530円無人島物語X外伝, GOKO3参上!!完全版,
各7,980円VIPER－F40－初回限定版(オリジナル電卓付),
ブランマーカーTwin, VIPER-V16, 虜ーとりこー2,
各7,320円同級生2, 人形使い2, 未来世紀バーバラ,
各6,980円アリスの館4・5・6,
各6,780円コレクター～制服の目覚める時, Nailsーネイルズー,
雪降る季節へ～想いあなたに, 迷子の気持ち, 帝都奇譚,
女神の微笑, LOFTY FORM, や・く・そ・く,
帝都奇譚, クレイジーナックルII, 骸ーむくろ,
Fall Love Story, 幻影調教倶楽部,
黒い衝動, BE HAPPY, ディアボリックルーン,
R・K(リバーシブル・カルテ), 涙・流星のサドル, ガイナロックR,
MORMOTTEーモルモットー, 淫内感染, 聖少女戦隊レイカーズIII,
TO Heat, お嬢様を狙え, 朱鷺色の末裔,
妖女乱舞, 2, 花の記憶第3集, くすり指の教科書2, 痕・きずあと,
誓いのエッセンス, 悶絶ファイター, ラブエスカレーター(MS-DOSモード),
First Step, Funny Honey, ここは楽園荘, 2,
各6,530円放課後マニア倶楽部, 恋の律動Rhythm,
無垢2, 涙～なみだ～流星のサドル, 臭作,
MARGINAL POINT, アミューズメントタウン,
Heart work, マーシャルエイジ2, Ribbon2,
ツーショットDiary95, しゃぶり姫～陰の章, 魔性のかお,
ペロペロCandy, きゃんきゃんバニープルミエール2,
バーチャコール3, 亜紀子HARD, 同窓会, 遺作,
密猟区, 同棲, Sweet Days, めぐり逢い,
猟奇の檻第2章, STARS, 追跡者ーストーカー, 悪夢95,
各6,280円ぎりぎりパラダイス, M HARD, 聖翼学園セラフィタ,
地獄SEEK, ツーショットDiary, ウインターキス,
各5,980円Piaキャロットへようこそ!!2, 帰還, わる(悪),
デスブラッド, Girl Doll Toy～魂をください,
96年制服グランプリ・ザ・グランドファイナル初回版,
X-change, 思春記, サティア95, うきうきアイランド,
ハートの破片, 狂宴・悦楽のレクイエム, 研修医, エクスタシー,
MOON, マッド・パラドックス2, 邪淫獣神伝JEVALD,
お兄ちゃんへ, もにもにっくす, 自慰(G)ジー,
や・く・そ・く, 黒山羊, 解剖狂室, まじかるバニー,
DOOP～ドープ～, さや／すみれ, カオスブラッド,
歪～ひずみ～, 慾～むさぼり～, ラビッド・ヘリックス, 脳力者,
ローズ・ブラッド, 秘書っ娘クラブ, リベンジ, みお＆みほ,
メイド物語, ときめいて誘惑, リビドー7インパクト,
各5,630円かえるによ・ぱにょ～ん, PIL ca SEX,
館やかた, 河原崎家の一族, 野々村病院の人々, ガール2,
Piaキャロットへようこそ!!, エイミーと呼ばないで,
チェリージャム, 転校生, 復讐, いたずら,
各5,120円きゃんきゃんバニーPrimo, 嫉(そねみ),
同窓会～Art Collection, かりん, なぎさ100%,
告白, 乞天使, エロでん, Angel Lips, 追憶,
XENON, 娘々ドリーム, CDガール～歌姫達の恋物語,
カオスQueen遼子シナリオ1, 2, 3, おねえちゃんビデオ,
拘束上巻, 拘束下巻, バーチャコール2, 隷嬢セーラ,
各4,380円あゆ, なお, 牝猫秘書室, 淫DAYS2,
卒業写真, 卒業旅行, インターハートコレクションVol.3,
放課後恋愛クラブ恋のアンサンブル(要・本体ソフト), ハーレムブレイド,
各4,120円全国制服美少女グランプリVol.0, Vol.1～, Vol.5,
各3,780円闘神都市II, ランスIV, 式神伝承, 刻視夢想,
各2,990円VIPERデジタルイラストレーションズ1, 2, 3, 4, 5,
ランス4.1, 4.2, あゆみちゃん物語, アンヴィバレンツ,
各2,800円シュークリーム・創刊号, Vol.2, Vol.3, Vol.4, Vol.5,
2,280円初音のないしょ！限定版(初音のないしょ！通常版1,980円),
各2,000円裏マン開・裏本編Vol.1A, 1B, 2A, 2B, 3, 4, 5,
UNDER GROUND PREMIUM美少女編Vol.1, 2,

Windowa95ビジネス・ユーティリティ他

(5,860円G・CREW5), (7,250円Klik&Play),
(6,550円筆まめV8), (14,300円クリット&クリエイト),
(13,200円ホームページビルダーV3), (8,750円まいと～く(Live Phone),
各10,750円スーパーKIDインターネットパック, Windows DRAW5日本語版,
27,300円Daisy Art97, (Daisy Collage Ver1.5は10,800円)
各78,800円MS-Visual C++5.0(J)Pro, MS-Visual Basic V5.0 Pro,
8,230円C言語マスターめじろ+2.0, 33,430円C言語マスターめじろ+Ver1.5,
15,120円マイクロソフトWindows95UPグレード新パッケージ,
(27,600円F-BASIC97)(16,500円TURBO C++5.0J),
34,300円ミュージくん2, 13,600円ヴァーチャルミュージくん2,
15,800円MUSIC PRO for Windows Ver3.0
9,980円携速95, 8,200円てきぱきお料理マムまるごとパック,

PC-9801(3.5″)シリーズ

18禁ソフト在庫品特価

各3,500円パラダイスコール, PETいんが～, エレスト,
ガラスの運命, メリーゴーランド, 柊坂の旧館,
各5,500円聖翼学園セラフィタ, 人間昆虫・覗き,
スタートラップ, 銀白色の楽園, MHARD, タニア,
各6,980円YU-NO, 同級生2, 下級生, Sweet Days,
雛鳥の囀, 官能教習, 教育実習, M・HARD,

SLG・RPG・その他在庫品特価

各5,500円ザナドウ2リミックス, ブランディッシュリニューアル,
各6,200円三国志V, 三国志英傑伝, 信長・覇王伝,
独立戦争, 昇龍三国志, アマランスKH, 紅い雫,
各7,800円ウイニングポスト2, メルティランサー,

PC9821(CD版)

各7,480円ブランディッシュVTスペシャルパッケージ,
在庫特価各6,800円パンツァージェネラル(3.5″), ジェットストリーム,
プリティサミー前篇, 卍PSY幽記, スペースシュミレーター,
在庫特価各3,500円パパラッチ, デリシャスランチパック, イフ2,
桜の杜, 尋問遊戯, 夢現ドリーミー, ギャルパニ,
各6,980円ラブ・エスカレーター, Sweet Days,

FM TOWNS

各4,980円後漢志(三国志歴史シュミレーション), ダークサイドオブジーン(RPG),
各6,980円A列車で行う4, ATLASII, サムライスピリッツ,

DOS/Vパソコン

在庫特価各7,800円三国志英傑伝, 信長の野望天翔記, パワードール2,
各6,500円フライトコマンダー2, グランプリII, メリーゴーランド,
各4,600円トレインシュミレーター東海道本線, 中央線, 東北本線,

アダルトアニメビデオ-CD

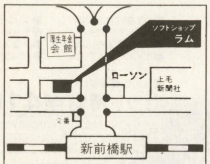
各4,430円奇妙な果実, 綺麗, 愛玩少女, 聖少女,
SEEK Vol.1, Vol.2, 奴隷戦士マヤVol.2, アイドル堕天使理奈,
MAMA VOL.1, MAMA VOL.2, (飛龍乱),

DVDソフト

6,430円新世紀エヴァンゲリオン, V1, V2, V3, V4,
各5,680円悪魔のような女, 犯されまくったセーラ服第1巻, 2巻, 3巻,
さすらい愛が泣いている, 星のメモリー,

ゲーム機・ハード, 周辺機器, その他

19,600円PC3D Engine2電脳戦機バーチャロン,
22,800円XRGB-1, 17,800円DISPL(ディスプル),
(6,950円セレクティ21), (5,980円セレクティ15),
15,800円N88日本語BASIC(86)(Ver6.3)NEC PC-9800シリーズ全機種,
420円CD-Rメディア74分マクセル, 890円MO DISK 230MB TDK,
2,520円MO-640三菱1枚, 550円3.5″2HDマクセル10枚,
17,300円Micro Soft Side Winder Force Feed Back Pro
5,250円Micro Soft Side Winderゲームパット



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

● 上記の価格には消費税５％が含まれています。ご注文はTELかハガキ又はFAXで。

送金方法
- ● 送料は郵送の場合、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。宅急便は地域により異ります。郵便の期日指定は別途料金がかかります。
- ● 代金引換は郵便、宅急便それぞれ420円より、金額により異ります。
- ● 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
- ● 発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- ● その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS，PS, 他。

● 営業時間　火曜～金曜12：00～20：00、土曜11：00～20：00、日祭10：00～19：00
定 休 日　祭日を除く毎月曜日
● 掲載されていない商品は御問合せ下さい。
（各機種特価品ソフトリスト御希望の方は機種名を記入し、80円切手2枚同封して下さい。）

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎027-253-7594　FAX027-253-4369
〒371 前橋市新前橋町１７－１３

高額業者価格で 新品 中古 買取

旧機種から新機種まで パソコン全国通販

けっこう安い 上質パソコン

購入方法は簡単

在庫確認 ご注文 ［お電話 ＦＡＸ 電子メール ホームページ
▼
ご送金 ［銀行振込 郵便振込 現金書留 代金引換
▼
商品発送 ［通常は入金確認後 即日中に発送ＯＫ 代引は先送りです

買取方法も簡単

買取価格のお問い合わせ
▼
商品をお送りください
（お客様の連絡先と振込先を同封願います）
▼
査定後送金いたします

★最新リストはＦＡＸ又は電子メールにてお送りしますので、「リスト希望」と明記の上送り先を書いてご送信ください ホームページの方でもご覧いただけます
★ご来店のお客様はカードでのお支払ＯＫ（VISA, JCB, AMEX, MASTER, DC, MC など）
★右記リスト外の物もいろいろあります
★故障品、パーツ単位の買取も可能です
★複数台ご購入の場合さらに割引します お気軽にご相談ください　担当）中本

発送はクロネコヤマト便にて、全国どこでも送料は￥１５００、代引手数料は￥１０００

WINDOWSマシン デスクトップ

FUJITSU FMV5133D5 ￥74,800
(Pentium133 16MRAM 1.2GHDD 4xCD サンプラ Win'95付)
EPSON VT513R(ミニタワー型) ￥74,800
(Pentium133 16MRAM 1.2GHDD 4xCD サンプラ Win'95付)
DEC Celebris FR955JA-WD ￥72,800
(Pentium133 16MRAM 1.2GHDD 4xCD サンプラ ミレヌアム2M)
COMPAQ DESKPRO5100 ￥64,800
(Pentium100 16MRAM 1.2GHDD 4xCD Win'95付)

NEC PC98シリーズ デスクトップ

<<< CPU 486以上のマシン >>>
9801BX4/U2 (DX2-66 3.5″) ¥32,800
H98SU8-100 (SX-20 3.5″ 100MHDD 4M増) ¥27,800
9801BX/U2 (SX-20 3.5″) ¥19,800
9801FA/U2 (SX-16 3.5″ FM) ¥19,800
9801FA2 (SX-16 5″ FM) ¥16,500
<<< CPU 386以下のマシン >>>
9801DA/U2 (386DX-20 3.5″ FM) ¥17,800
9801DA2 (386DX-20 5″ FM) ¥12,800
9801RA2 (386DX-16 5″) ¥9,800
9801EX2 (286-12 3.5″ FM) ¥9,800
9801RX2 (286-12 5″) ¥7,500
★ 各本体には、ＨＤＤ付きモデルもあります。★

NEC PC98シリーズ ノート、ラップトップ

9821Ne (486SX-33 TFTカラー 8M) ¥65,800
9801NS/R (486SL-16 モノクロ) ¥39,800
9801NC (386SX-20 TFTカラー) ¥49,800
9801NS/T (386SL-20 モノクロ) ¥32,800
9801NS/E (386SX-16 モノクロ) ¥29,800
9801NS (386SX-12 モノクロ) ¥19,800
ノート用HDD 40M ¥6,500/80M ¥8,800/340M ¥19,800 等

MAC

PowerBook 150 (MC68030-33 8M/120M) ¥39,800
Mac Quadra650 (MC68040-33 8M/240M/CD) ¥34,800
MacintoshSE/30 (MC68030-16 8M/ 40M) ¥34,800
MacintoshIIci (MC68030-25 8M/100M) ¥29,800

モニタ

CPD1738 (17″トリニトロン 640*400-1280*1024) ¥49,800
PC-KM172 (17″マルチ 640*400-1280*1024) ¥45,800
RD-15G (15″マルチ 640*400-1280*1024) ¥35,800
PCXCV-AC (15″マルチ 640*480-1024*768) ¥25,800
その他１５／１７インチ マルチスキャンモニタ ¥19,800～
KD-881 (15″ 0.28mm 9801ノーマル 24K) ¥6,500
KD-854n (14″ 0.39mm 9801ノーマル 24K) ¥4,800
その他９８０１ノーマルモニタ ¥3,800～

プリンタ

インクジェットプリンタ (NEC CANON EPSON 等) ¥7,800～
PR201シリーズ (15″ドットインパクト方式) ¥7,800～
PR101シリーズ (10″ 熱転写方式) ¥5,800～
その他旧型プリンタ ¥3,800～

ハードディスク

FA FS FX 等用 内蔵 １００M SCSI ¥14,800
DA DX RA21 等用 内蔵 １００M SCSI ¥12,800
DA RA DX RX RL 等用 内蔵 ４０M ¥6,500
外付 １G (９８用 SCSIインターフェイス付) ¥27,800
外付５４０M (９８用 SCSIインターフェイス付) ¥21,500
外付１００M (９８用 SCSIインターフェイス付) ¥12,500
外付 ４０M (９８用 SASIインターフェイス付) ¥7,500
内蔵 １G (DOS/V,98 ＩＤＥ) ¥18,500
内蔵５４０M (DOS/V,98 ＩＤＥ) ¥12,800
★ 内蔵型は、本体とセットなら 割引します ★

フロッピードライブ

外付 8インチ FDD(ケーブル付) S ¥12,800 / W ¥19,800
外付 5インチ FDD(ケーブル付) S ¥6,800 / W ¥9,800
外付3.5インチ FDD(ケーブル付) S ¥7,800 / W ¥11,500

メモリ

72P SIMM NP 8M ¥2,500 /16M ¥5,800 /32M ¥12,500
30P SIMM NP 1M ¥800 /2M ¥1,500 /4M ¥3,000
98汎用(Cバス) 2M ¥3,500 /4M ¥6,500 /8M ¥11,000
FA DA RA H98 等の内蔵 2M ¥3,500 / 4M ¥5,800
98用２M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等) ¥2,800
98ノート用ラムカード 4M ¥4,800 /6M ¥7,800 /8M ¥9,800

ビンテージモデル（かなりの旧機種）

SHARP X1／X68K／MZ ¥9,800～
富士通 FM7／8／77／R／タウンズ ¥9,800～
NEC 60／66／80／88 ¥7,800～
各社 MSX／MSX2／MSX2＋ ¥5,800～
パソピア7、SMC－777等の珍機種も豊富に有
その他、さらにビンテージも有り。買取も大募集！

その他

外付SCSI CD-ROM x2 ¥7,800 / x4 ¥12,800
内蔵IDE CD-ROM x4 ¥5,800/x8 ¥9,800/x20 ¥19,800
モデム 2.4k ¥2,500 / 14.4k ¥3,500 / 28.8k 6,800
各種マウス ９８用 ¥1,000～／DOS/V用 ¥1,500～
音源ボード(FM サンプラ ８６等 98,DOS/V) ¥5,800～
各社グラフィックアクセラレータボード ¥7,800～
各社SCSIボード(98,DOS/V) ¥5,800～
コプロセッサ，ODP各種(487,387 等) ¥1,800～
MACディスプレイ変換コネクタ ¥1,000

今月の 原田店長 これはイケてる！コーナー

9801NC-120(386SX-20 3.6MRAM) ￥49,800
ＴＦＴカラーの９８ノート120MHDD入りでこの価格！

PC-KM172(17″マルチ 640*400-1280*1024) ￥39,800
ＮＥＣ純正カラーマルチスキャンディスプレイ 何でも映る！綺麗

1PC F-M(Pentium90 850MHDD 16MRRAM *2CD)
WINDOWS3.1インストール済み、その他ソフト入り
なんと 新品アウトレット大特価 ￥54,800

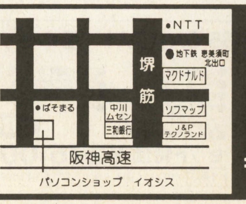
PC-9821A-E11 ￥15,800
MGA－2M A-MATEローカルバス 最速グラフックアクセラレータ!!

その他色々有、こまめに電話を入れてチェック！
ＬｉＳＴにないマシンも「掘り出し超特価！」にて
毎日在庫商品は変動します、お問い合わせ下さい！

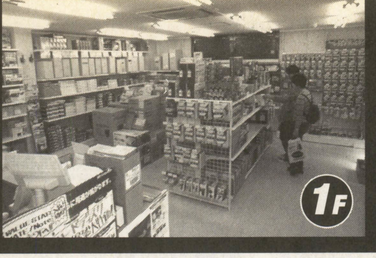
お近くの方は是非ご来店ください。お待ちしてます

TEL 06-631-6695 FAX 06-631-6697
電話受付時間 AM 11:00～PM 7:00 定休日なし

銀行でのお振り込み先	ホームページのアドレス
三和銀行 恵美須（エビス）支店 普通 3716132 イオシス	http://www.iosys-net.com
郵便局でのお振り込み先	電子メールの宛先
記号:14150 番号:80849701 イオシス	sales@iosys-net.com



イオシス
IOSYS
〒556 大阪市浪速区日本橋 5-14-13



クレバリーのハンドメイド・パソコン新登場!!

★VALUE STARのC3・CA1・CB1(一太郎V8モデル)をD3・DA1・DB1(Word97モデル)に変更される場合は¥7,500増となります。

★ソフト・プリンタなどのセットの組み合わせやクレジットの回数の変更は、ご希望に応じて自由に設定できます。

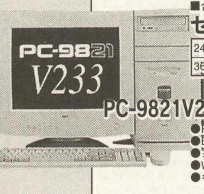
PC-9821シリーズ VALUESTAR・CEREB・98MATE

PC-9821V233/M7-C3(D3*) ゲームセット

●PC-9821V233/M7-C3 …… 定価¥418,000
●Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
●Piaキャロットへようこそ2 …… 定価¥ 8,800
●Nails …… 定価¥ 8,500
●戦巫女 …… 定価¥ 7,500
●Rhythm恋の律動 …… 定価¥ 8,800
●地獄SEEK …… 定価¥ 8,500
●虜2 …… 定価¥ 9,800
●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
●FD40枚 …… 定価¥ 5,800

新発売
■合計定価¥506,300
セット特価 ¥375,000

24回	初¥10,314	月¥10,000×23	ボ¥50,000×4
42回	初¥15,100	月¥11,100×41	ボ なし



PC-9821V233/M7-C3(D3*)基本セット

●PC-9821V233/M7-C3 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD20枚

新発売
■合計定価¥470,000
セット特価 ¥339,800

24回	初¥ 9,900	月¥ 9,900×23	ボ¥40,000×4
36回	初¥13,131	月¥11,400×35	ボ なし

PC-9821V233/M7-C3(D3*)高級セット

●PC-9821V233/M7-C3 ●マウスパッド
●BJC-700J(プリンタ) ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
●プリンタケーブル ●OAタップ
●Wave Star(サウンドボード) ●FD20枚
●キーボードカバー

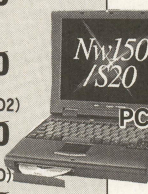
新発売
■合計定価¥546,600
セット特価 ¥389,800

24回	初¥ 9,826	月¥ 9,800×23	ボ¥56,000×4
42回	初¥14,796	月¥11,600×41	ボ なし

98NOTEシリーズ

新発売

●PC-9821Nr13/S14R …… 特価¥235,000
●PC-9821La13/S14R …… 特価¥235,000
●PC-9821Ls150/S14(C2・D2) …… 特価¥268,000
●PC-9821Nw150/S20(C・D) …… 特価¥275,000
●PC-9821Nw133/D14(C・D) …… 特価¥225,000



PC-9821Ra266/W30R基本セット

●PC-9821Ra266/W30R ●CD-ROMソフト(サービス品)
●17インチ・ディスプレー ●キーボードカバー
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●アンプ内蔵スピーカ ●クリーナ
●FD20枚

新発売
■合計定価¥509,000
セット特価 ¥348,000

24回	初¥10,408	月¥10,000×23	ボ¥42,000×4
36回	初¥13,692	月¥11,700×35	ボ なし

PC-9821Xa20/W30R基本セット

●PC-9821Xa20/W30R ●CD-ROMソフト(サービス品)
●15インチ・ディスプレー ●キーボードカバー
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●アンプ内蔵スピーカ ●クリーナ
●FD20枚

新発売
■合計定価¥359,000
セット特価 ¥238,000

15回	初¥10,487	月¥10,100×14	ボ¥60,000×2
24回	初¥13,980	月¥11,600×23	ボ なし

PC-9821V200/S7-C3(D3*)ゲームセット

●PC-9821V200/S7-C3 ●Piaキャロットへようこそ2
●Wave Star(サウンドボード) ●Nails
●キーボードカバー ●戦巫女
●マウスパッド ●Rhythm恋の律動
●FD40枚 ●地獄SEEK
●虜2

新発売
■合計定価¥426,300
セット特価 ¥318,000

20回	初¥10,687	月¥10,200×19	ボ¥56,000×3
36回	初¥13,225	月¥10,700×35	ボ なし

PC-9821V200/S7-C3(D3*)基本セット

●PC-9821V200/S7-C3 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD20枚

新発売
■合計定価¥390,000
セット特価 ¥283,000

18回	初¥10,125	月¥10,100×17	ボ¥48,000×3
30回	初¥13,140	月¥11,300×29	ボ なし

PC-9821C166/C-S1ゲームセット

●PC-9821C166/C-S1 ●Piaキャロットへようこそ2
▶PC-DH171(17"ディスプレー) ●Nails
▶PC-SP700BK(スピーカ) ●戦巫女
●キーボードカバー ●Rhythm恋の律動
●マウスパッド ●地獄SEEK
●FD40枚 ●虜2

■合計定価¥461,300
セット特価 ¥299,800

18回	初¥10,543	月¥10,100×17	ボ¥55,000×3
36回	初¥12,945	月¥10,100×35	ボ なし

PC-9821C233/V高級セット

●PC-9821C233/V ●プリンタケーブル
●PC-DH171(17"ディスプレー) ●キーボードカバー
●PC-SP700BK(スピーカ) ●マウスパッド
●BJC-250J(プリンタ) ●FD40枚

■合計定価¥663,000
セット特価 ¥418,000

30回	初¥10,302	月¥10,000×29	ボ¥41,000×5
42回	初¥12,836	月¥12,500×41	ボ なし

PC-9821V200/S5-C3(D3*)ゲームセット

●PC-9821V200/S5-C3 ●Piaキャロットへようこそ2
●Wave Star(サウンドボード) ●Nails
●キーボードカバー ●戦巫女
●マウスパッド ●Rhythm恋の律動
●FD40枚 ●地獄SEEK
●虜2

新発売
■合計定価¥386,300
セット特価 ¥288,000

18回	初¥10,230	月¥10,000×17	ボ¥51,000×3
30回	初¥12,186	月¥11,600×29	ボ なし

PC-9821V200/S5-C3(D3*)基本セット

●PC-9821V200/S5-C3 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●CRT用OAフィルタ ●FD20枚

新発売
■合計定価¥351,000
セット特価 ¥253,000

18回	初¥ 9,748	月¥ 9,700×17	ボ¥39,000×3
30回	初¥12,188	月¥10,100×29	ボ なし

PC-9821C200/C-S1ゲームセット

●PC-9821C200/C-S1 ●Piaキャロットへようこそ2
▶PC-DH171(17"ディスプレー) ●Nails
▶PC-SP700BK(スピーカ) ●戦巫女
●キーボードカバー ●Rhythm恋の律動
●マウスパッド ●地獄SEEK
●FD40枚 ●虜2

■合計定価¥561,300
セット特価 ¥328,000

20回	初¥10,815	月¥10,200×19	ボ¥60,000×3
36回	初¥11,849	月¥11,100×35	ボ なし

PC-9821C200/C-S1基本セット

●PC-9821C200/C-S1 ●CD-ROMソフト(サービス品)
▶PC-DH171(17"ディスプレー) ●マウスパッド
▶PC-SP700BK(スピーカ) ●クリーナ
●キーボードカバー ●FD20枚

■合計定価¥520,200
セット特価 ¥292,000

18回	初¥10,487	月¥ 9,900×17	ボ¥53,000×3
36回	初¥ 9,967	月¥ 9,900×35	ボ なし

PC98-NXシリーズ VALUESTAR NX

★今までの98専用ソフトは動作致しません。
Windows95ソフトをご利用ください。

VS26D/M7-CA1(DA1*) ゲームセット

●VS26D/M7-CA1 …… 定価¥448,000
●Piaキャロットへようこそ2 …… 定価¥ 8,800
●Nails …… 定価¥ 8,500
●戦巫女 …… 定価¥ 7,500
●Rhythm恋の律動 …… 定価¥ 8,800
●地獄SEEK …… 定価¥ 8,500
●虜2 …… 定価¥ 9,800
●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
●FD40枚 …… 定価¥ 5,800

新発売
■合計定価¥511,300
セット特価 ¥369,800

24回	初¥10,581	月¥ 9,900×23	ボ¥49,000×4
42回	初¥12,757	月¥11,000×41	ボ なし

VS26D/M7-CA1(DA1*)基本セット

●VS26D/M7-CA1 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD20枚
●マウスパッド

新発売
■合計定価¥475,000
セット特価 ¥338,000

24回	初¥10,245	月¥ 9,800×23	ボ¥40,000×4
42回	初¥12,499	月¥10,000×41	ボ なし

VS30D/M7-CB1(DB1*)高級セット

●VS30D/M7-CB1 ●マウスパッド
●BJC-700J(プリンタ) ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
●プリンタケーブル ●OAタップ
●キーボードカバー ●FD20枚

新発売
■合計定価¥633,600
セット特価 ¥447,800

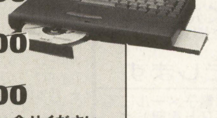
30回	初¥10,816	月¥10,000×29	ボ¥48,000×5
48回	初¥14,805	月¥11,800×47	ボ なし

Lavie NX & Aile NX

新発売

●LV16C/NS …… 特価¥359,800
●LV16C/WS …… 特価¥345,000
●LV13C/WD …… 特価¥258,000
●AL20C/TS …… 特価¥359,800
●AL13C/BS …… 特価¥245,000
●MB12C/UD …… 特価¥169,800

★価格は変動しますので、お問い合せください。



VS20C/S7-CA1(DA1*)ゲームセット

●VS20C/S7-CA1 ●Piaキャロットへようこそ2
●キーボードカバー ●Nails
●マウスパッド ●戦巫女
●FD40枚 ●Rhythm恋の律動
●地獄SEEK
●虜2

新発売
■合計定価¥401,300
セット特価 ¥289,800

20回	初¥10,816	月¥ 9,900×19	ボ¥47,000×3
36回	初¥10,822	月¥ 9,800×35	ボ なし

VS20C/S7-CA1(DA1*)基本セット

●VS20C/S7-CA1 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD20枚
●マウスパッド

新発売
■合計定価¥365,000
セット特価 ¥258,000

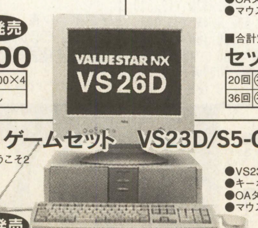
18回	初¥10,744	月¥ 9,800×17	ボ¥40,000×3
30回	初¥12,346	月¥10,300×29	ボ なし

VS26D/S7-CA1(DA1*)ゲームセット

●VS26D/S7-CA1 ●Piaキャロットへようこそ2
●キーボードカバー ●Nails
●マウスパッド ●戦巫女
●FD40枚 ●Rhythm恋の律動
●地獄SEEK
●虜2

新発売
■合計定価¥481,300
セット特価 ¥349,800

24回	初¥10,776	月¥10,100×23	ボ¥42,000×4
36回	初¥12,957	月¥11,800×35	ボ なし



VS26D/S7-CA1(DA1*)基本セット

●VS26D/S7-CA1 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD20枚
●マウスパッド

新発売
■合計定価¥445,000
セット特価 ¥318,000

20回	初¥10,855	月¥10,100×19	ボ¥56,000×3
36回	初¥11,422	月¥10,700×35	ボ なし

VS20C/S5-CA1(DA1*)ゲームセット

●VS20C/S5-CA1 ●Piaキャロットへようこそ2
●キーボードカバー ●Nails
●マウスパッド ●戦巫女
●FD40枚 ●Rhythm恋の律動
●地獄SEEK
●虜2

新発売
■合計定価¥361,300
セット特価 ¥259,800

18回	初¥10,203	月¥ 9,700×17	ボ¥42,000×3
30回	初¥13,379	月¥10,400×29	ボ なし

VS20C/S5-CA1(DA1*)基本セット

●VS20C/S5-CA1 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●キーボードカバー ●CRT用OAフィルタ
●OAタップ ●クリーナ
●マウスパッド ●FD20枚

新発売
■合計定価¥329,800
セット特価 ¥229,800

15回	初¥10,150	月¥10,100×14	ボ¥55,000×2
24回	初¥12,506	月¥11,200×23	ボ なし

VS23D/S5-CA1(DA1*)ゲームセット

●VS23D/S5-CA1 ●Piaキャロットへようこそ2
●キーボードカバー ●Nails
●マウスパッド ●戦巫女
●FD40枚 ●Rhythm恋の律動
●地獄SEEK
●虜2

新発売
■合計定価¥421,300
セット特価 ¥305,000

18回	初¥10,797	月¥10,400×17	ボ¥55,000×3
36回	初¥11,596	月¥10,300×35	ボ なし

VS23D/S5-CA1(DA1*)基本セット

●VS23D/S5-CA1 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●キーボードカバー ●CRT用OAフィルタ
●OAタップ ●クリーナ
●マウスパッド ●FD20枚

新発売
■合計定価¥389,800
セット特価 ¥275,000

18回	初¥10,411	月¥ 9,900×17	ボ¥46,000×3
30回	初¥12,306	月¥11,000×29	ボ なし

VS16C/S5-CA1(DA1*)ゲームセット

●VS16C/S5-CA1 ●Piaキャロットへようこそ2
●キーボードカバー ●Nails
●マウスパッド ●戦巫女
●FD40枚 ●Rhythm恋の律動
●地獄SEEK
●虜2

新発売
■合計定価¥331,300
セット特価 ¥239,800

15回	初¥11,671	月¥10,200×14	ボ¥60,000×2
24回	初¥12,049	月¥11,800×23	ボ なし

VS16C/S5-CA1(DA1*)基本セット

●VS16C/S5-CA1 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●キーボードカバー ●CRT用OAフィルタ
●OAタップ ●クリーナ
●マウスパッド ●FD20枚

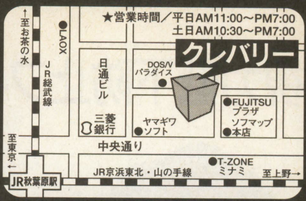
新発売
■合計定価¥299,800
セット特価 ¥209,800

12回	初¥10,182	月¥10,100×11	ボ¥57,000×2
24回	初¥12,301	月¥10,200×23	ボ なし

パソコンショップ クレバリー

通販専用：〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座：1019565
【振込名義】株式会社クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10：00～PM7：00

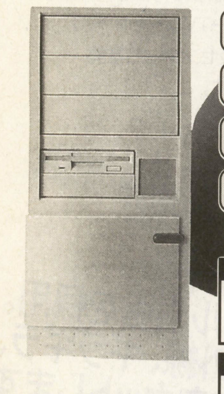


★年末年始のお休み：12月31日（水）～1月3日（土）までお休みさせて頂きます。

見積り無料 クレバリーのハンドメイドパソコン

★マザーボード・RAM・HDD・CD-ROM・VGA等の変更及び追加も承ります。★お気軽にご相談ください。

★ハンドメイドパソコンはご注文頂いてから一週間程でお届け致します。内容の変更等はお電話、FAXにてご確認ください。



AMD K6 搭載モデル

32MB EDO / 3.2GB HDD / 24倍速 CD-ROM / Virge DX 4MB / WIN95 インストール済

■マザーボード：Aopen AX5T
■CHIP SET：intel 430TX PCIセット
■BIOS：AWARD ■キャッシュ：PB512KB
■ヒートシンク：SANYO製CPUファン
■RAM：32MB EDO-RAM 60ns（最大256MB）
■HDD：3.2GB Ultra-ATA
■CD-ROM：24倍速CD-ROM（ATAPI）
■FDD：3.5" 2Mode（1.44MB／720KB）
■Video Card：S3 Virge DX/4MB
■Sound：Sound Blaster Pro互換
■スピーカ：JUSTY Sound Mate 4
■本体ケース：ATXミドルタワーケース
■サイズ：185（W）×470（D）×425（H）mm
■拡張スロット：PCI×3、ISA×3、PCI/ISA×1
■I/Oポート：USB×2、シリアル×2、パラレル×1
■キーボード：109日本語キーボード
■マウス：PS/2マウス
■ソフト：Windows95（OSR2.1日本語版）インストール済
■保証：初期不良交換期間2週間
：1年間無償保証（センドバックサービス）

No.980107 K6-233MHzモデル
RODEO-K233GX ¥159,800

No.980108 K6-200MHzモデル
RODEO-K200GX ¥139,800

※CRTは別売です。

MMX Pentium 搭載モデル

32MB SD-RAM / 3.2GB HDD / 24倍速 CD-ROM / Millennium II 4MB / WIN95 インストール済

■マザーボード：ASUSTek TXP4-X
■CHIP SET：intel 430TX PCIセット
■BIOS：AWARD ■キャッシュ：PB512KB
■ヒートシンク：SANYO製CPUファン
■RAM：32MB SD-RAM（最大256MB）
■HDD：3.2GB Ultra-ATA
■CD-ROM：24倍速CD-ROM（ATAPI）
■FDD：3.5" 2Mode（1.44MB／720KB）
■Video Card：Matrox Millenium II 4MB
■Sound：Sound Blaster Pro互換
■スピーカ：JUSTY Sound Mate 4
■本体ケース：ATXミドルタワーケース
■サイズ：185（W）×470（D）×425（H）mm
■拡張スロット：PCI×3、ISA×3、PCI/ISA×1
■I/Oポート：USB×2、シリアル×2、パラレル×1
■キーボード：109日本語キーボード
■マウス：PS/2マウス
■ソフト：Windows95（OSR2.1日本語版）インストール済
■保証：初期不良交換期間2週間
：1年間無償保証（センドバックサービス）

No.980104 MMX Pentium 233MHzモデル
RODEO-233TMX ¥175,000

No.980106 MMX Pentium 166MHzモデル
RODEO-166TMX ¥149,800

Pentium II 搭載モデル

64MB SD-RAM / 4.2GB HDD / 24倍速 CD-ROM / Viper V330 AGP 4MB / 440LX AGP搭載

■マザーボード：ASUSTek P2L97
■CHIP SET：intel 440LX AGPセット
■BIOS：AWARD ■キャッシュ：PB512KB
■ヒートシンク：専用ファン
■RAM：64MB SD-RAM（最大384MB）
■HDD：4.2GB Ultra-ATA
■CD-ROM：24倍速CD-ROM（ATAPI）
■FDD：3.5" 3Mode（1.44MB／1.2MB／720KB）
■Video Card：DIAMOND Viper V330 AGP 4MB
■Sound：Sound Blaster AWE64（VALUE）
■スピーカ：YAMAHA YST-M7（ステレオ）
■本体ケース：ATXミドルタワーケース
■サイズ：185（W）×470（D）×425（H）mm
■拡張スロット：AGP×1、PCI×5、ISA×2
■I/Oポート：USB×2、シリアル×2、パラレル×1
■キーボード：109日本語キーボード
■マウス：Microsoft Mouse（PS/2）
■ソフト：Windows95（OSR2.1日本語版）インストール済
■保証：初期不良交換期間2週間
：1年間無償保証（センドバックサービス）

No.980101 PentiumII 300MHzモデル
RODEO-PII300LX ¥278,000

No.980102 PentiumII 266MHzモデル
RODEO-PII266LX ¥249,800

周辺機器特価コーナー

ディスプレー

●NEC	JC-1574VM（15"）	特価¥32,800
●NEC	PC-TM171	特価¥95,800
●SANYO	CMT-T15-W5（トリニトロン）	特価¥35,800
●iiyama	MF-8515G	特価¥32,800
●iiyama	MF-8517E	特価¥51,500
●iiyama	MT-8617E	特価¥63,800
●iiyama	MT-8621E	特価¥139,900
●iiyama	S901G	特価¥94,800
●SONY	CPD-17SF9	特価¥61,800
●SONY	CPD-17MS（TVチューナ付）	特価¥91,800
●三菱	RD-17V	特価¥60,800
●三菱	RD-17GX II CLEAR	特価¥69,800
●三菱	RD-17G II CLEAR	特価¥78,800
●メルコ	FTD-XD15-CP	特価¥94,800
●MAG	DJ530（15"）	特価¥29,800
●Attic	MM-1707A	特価¥47,800
●TOTOKU	CV711R	特価¥68,000
●NANAO	FS-E55D	特価¥79,800

プリンタ

●EPSON	PM-750C	特価¥43,800
●EPSON	PM-700C	特価¥34,500
●EPSON	MJ-510CS	特価¥23,500
●EPSON	MJ-830CS	特価¥29,500
●EPSON	MJ-930C	特価¥56,800
●EPSON	PM-2000C	特価¥67,800
●Canon	BJC-700J	特価¥42,800
●Canon	BJC-465J	特価¥52,800
●Canon	BJC-430J	特価¥29,500
●Canon	BJC-250J	特価¥22,800
●Canon	BJC-80V	特価¥38,500
●FUJITSU	XJS-400	特価¥38,800
●NEC	PICTY320	特価¥35,800
●NEC	PICTY220	特価¥24,800

メモリ

●I・O	NE-SD4100-32MT	特価¥15,050
●I・O	NE-SD4100T-64M	特価¥32,400
●I・O	NE-EDO-16MX2T	特価¥13,500
●I・O	NE-EDO-32MX2T	特価¥24,800
●I・O	NE-ECC-16MX2T	特価¥15,050
●I・O	NE-ECC-32MX2T	特価¥27,000
●I・O	NE-SIMXA-16MX2T	特価¥15,050
●I・O	NE-SIMXA-32MX2T	特価¥27,000
●I・O	NE-SIMXB-16MX2T	特価¥13,500
●I・O	NE-SIMXB-32MX2T	特価¥24,800
●I・O	NE-SIM32-H16MT	特価¥ 7,880
●I・O	NE-SIM32-H32MT	特価¥13,500
●I・O	NE-SIM36-H16MT	特価¥ 8,850
●I・O	NE-SIM36-H32MT	特価¥15,700
●I・O	Nr64-16MT	特価¥ 8,050
●I・O	Nr64-32M	特価¥15,050
●I・O	Nr64-64ME	特価¥28,500
●I・O	NX-SD41-32M	特価¥15,080
●I・O	NX-SD41-64M	特価¥30,000
●I・O	NX-ECC41-32M	特価¥17,400
●I・O	NX-ECC41-64M	特価¥33,880
●I・O	NX646-16M	特価¥ 8,080
●I・O	NX646-32M	特価¥15,080
●I・O	NX646-64M	特価¥28,500
●I・O	SD4100-32MT	特価¥15,050
●I・O	SD4100-64M	特価¥28,500
●I・O	EDO326-16MX2T	特価¥13,500
●I・O	EDO326-32MX2T	特価¥24,800
●I・O	ECC366-16MX2T	特価¥15,050
●I・O	ECC366-32MX2T	特価¥27,700
●I・O	EDO646-32MT	特価¥15,050
●I・O	EDO646-64MT	特価¥28,500
●I・O	SIM366-16MT	特価¥ 8,850
●I・O	SIM366-32MT	特価¥15,700
●I・O	SIM326-16MT	特価¥ 7,880
●I・O	SIM326-32MT	特価¥13,500
●I・O	DV-SIM326-16MX2T	特価¥13,500
●I・O	DV-SIM326-32MX2T	特価¥24,800
●メルコ	EMW-P32MI	特価¥15,600
●メルコ	EMW-P64MI	特価¥30,800
●メルコ	EMF-P16MI	特価¥ 8,880
●メルコ	EMF-P32MI	特価¥15,600
●メルコ	VMB-P16MI	特価¥ 8,880
●メルコ	VMB-P32MI	特価¥15,600
●メルコ	VMB-32MH	特価¥18,800
●メルコ	VMB-W64MH	特価¥35,990
●I・O	PCFDC-4M/ADP（スマートメディア）	特価¥12,000
●I・O	PCCF-20M（コンパクトフラッシュ）	特価¥29,500
●I・O	PCCF-20MS（PFアダプタ無し）	特価¥28,000
●I・O	PCFCA-20MS（フラッシュATA）	特価¥24,500

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

ハードディスク・各種ボード

●メルコ	DSC-V2000	特価¥35,990
●メルコ	DSC-V3200	特価¥45,800
●I・O	UHDS-2.1G	特価¥31,800
●I・O	UHDS-4.3G	特価¥47,500
●I・O	HDVS-U2.1G	特価¥29,500
●I・O	HDVS-U2.1G/UPCI	特価¥40,800
●I・O	HDVS-U2.1G/98III	特価¥38,500
●I・O	HDI-2.6G/98（DV）	特価¥27,500
●I・O	HDI-3.5G/98（DV）	特価¥32,500
●Adaptec	AHA-2940AU/J97	特価¥27,800
●Adaptec	AHA-2910B/J97	特価¥13,800
●ラトック	REX-9530（SCSI II カード）	特価¥13,000
●キュービジョン	SCSI3 Card	特価¥11,800

CD-ROM・MO・FDD

●I・O	CDV-PX24（24倍速）	特価¥22,980
●I・O	CDV-AB24（24倍速ファイルベイ）	特価¥19,500
●I・O	PD-AB8（PD & CD-ROM）	特価¥32,400
●I・O	CDRW-RX26（CD-RW）	特価¥60,800
●I・O	CDRW-RB26（CD-RW内蔵）	特価¥53,500
●I・O	CDR-VX26	特価¥45,800
●I・O	CDR-VB26（内蔵）	特価¥39,800
●I・O	PD-NX8（PD）	特価¥40,800
●メルコ	MOS-S640H（MO）	特価¥55,800
●メルコ	MOS-D640PH（PCI・I/F付）	特価¥62,800
●富士通	SMB-230D3（外付MO）	特価¥34,800
●富士通	SMB-230AT3（内蔵MO）	特価¥30,800
●富士通	SMB-640AT2（内蔵MO）	特価¥50,800
●YAMAHA	CDR400t-VK（内蔵CD-R）	特価¥56,800
●YAMAHA	CDR400tx-VK（外付CD-R）	特価¥63,800
●YAMAHA	CDR200t-VK（内蔵CD-R）	特価¥38,990
●YAMAHA	CDR200tx-VK（外付CD-R）	特価¥45,990
●FUJIFILM	ZDR100SCDS（ZIP/SCSI）	特価¥17,800
●FUJIFILM	ZDR100PRDS（ZIP/パラレル）	特価¥17,800
●NEC	PC-FD321DH	特価¥16,800
●NEC	PC-9821V-FD2	特価¥13,000
●R&D	FDD-3SZ（3.5"1FDD）	特価¥13,500
●R&D	FDD-3WZ（3.5"2FDD）	特価¥20,500

グラフィックアクセラレータ・音源

●キュービジョン	Card86-R（98ノート用FM音源）	特価¥18,800
●キュービジョン	Wave SMIT	特価¥24,800
●キュービジョン	Wave Star	特価¥18,800
●キュービジョン	MIDI Star/GS	特価¥14,800
●NEC	PC-9801-86（サウンドボード）	特価¥19,800
●NEC	PC 3D Engine2	特価¥18,800
●カノープス	PWR128P/4VC	特価¥33,800
●Matrox	Millennium II /4MB	特価¥28,800
●I・O	GA-P II 8/PCI	特価¥32,800
●NEC	PK-SP300（ウーファ付スピーカ）	特価¥12,500
●YAMAHA	YST-M7（ステレオスピーカ）	特価¥ 6,800
●SONY	SRS-PC45（ステレオスピーカ）	特価¥ 7,580

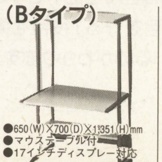
スキャナ・モデム・デジタルカメラ

●EPSON	GT-5500WIN（スキャナ）	特価¥38,800
●EPSON	GT-8500WIN（スキャナ）	特価¥39,800
●EPSON	GT-9500WIN（スキャナ）	特価¥70,800
●Canon	CanoScan300S（スキャナ）	特価¥25,500
●Canon	CanoScan300DX（スキャナ）	特価¥28,500
●Canon	CanoScan600DX（スキャナ）	特価¥72,800
●SHARP	JX-350W（スキャナ）	特価¥73,800
●NEC	Aterm IT-65ProDSU（TA）	特価¥37,990
●NTT	MN128SOHO-DSU（TA）	特価¥53,800
●OMRON	ME5614A（56K FAXモデム）	特価¥15,800
●FUJITSU	MS336FB1（33.6K FAXモデム）	特価¥ 9,980
●I・O	DFML-K56f（56K FAXモデム）	特価¥15,800
●I・O	IFML-K56f（ISAバス用）	特価¥14,500
●I・O	PCML-K56f（PCカードモデム）	特価¥20,500
●EPSON	CP-500（デジカメ）	特価¥64,800
●NEC	PICONA（デジカメ）	特価¥19,800

ソフト・JOY STICK他

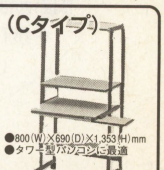
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥16,800
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
●マイクロソフト	MSマウス（バルク）	特価¥ 3,800
●マイクロソフト	MSインテリジェントマウス（バルク）	特価¥ 6,800
●マイクロソフト	Side Winderゲームパッド	特価¥ 4,980
●マイクロソフト	Side Winder P.Pro	特価¥ 8,990
●マイクロソフト	Side Winder F.F.Pro	特価¥17,500

（Bタイプ）



●650（W）×700（D）×1,351（H）mm
●マウステーブル付
●17インチディスプレー対応
特価¥10,800

（Cタイプ）



●800（W）×690（D）×1,353（H）mm
●タワー型パソコンに最適
特価¥9,980

これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名（何月号）と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引（着払）かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯（午後・夕方6時すぎ・指定無し）をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座（本誌の当社社名隣に記載）へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。（振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。）●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。

《代金引換（着払い）の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●右記代引手数料が別途加算されます。

★ 3万円未満……500円
★ 3万円以上～10万円未満…1000円
★10万円以上～30万円未満…1500円
★30万円以上～40万円未満…2500円
★40万円以上～60万円未満…3000円
★60万円以上～90万円未満…4500円

《クレジット（分割・ボーナス一括）の場合》
●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.5	3.2	5.0	5.3	7.0	8.5	10.0	10.5	13.5	14.5	18.0	19.5	23.5	25.0

送料 ●本体・ディスプレー・プリンター等大きな荷物は1個口1500円、周辺機器等小さな荷物は1個口1000円～1300円の送料となります。（沖縄・離島は別途必要となります。）

《保証及び修理サービス》●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●往復の送料は原則としてお客様のご負担とさせて頂きます。（初期不良期間を除く）

《初期不良》●初期不良（到着日から7日以内）の場合は同じ商品の新品と交換致します。（送料は往復、弊社負担）但し、箱・説明書等すべてある場合●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

《キャンセル条件及びご注意点》①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。（但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可）＊銀行振込み後にキャンセルをする場合：キャンセル料5000円＊クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合：キャンセル料8000円＊代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料5000円＋往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後のキャンセルは原則として一切できません。

視力低下防止フィルター **ハイパーTVシールドFSⅢ** 全国販売枚数第1位商品

ゲーム ビデオ パソコン

TV大好きファミリーの目をガード!

10日間無料お試しセール実施中

10日間無料でご使用下さい。
万一、お気にめさなければお気軽に返品して下さい。
(サンクレスト通販のみ)

東京視力回復センター推薦品

〈推薦者〉東京視力回復センター(本部東京都渋谷)

マルチメディア時代をむかえる現代、テレビやコンピュータの画面を見ない生活を送ることは不可能。視力低下予防のキーワードは「目を使わない」ことではなく「目の正しい使い方」にあります。また、視力回復の第一歩もまずは視力低下の予防からはじまります。画面からの有害な紫外線より目を守る"ハイパーTVシールドFSⅢ"を東京視力回復センターも推薦いたします。

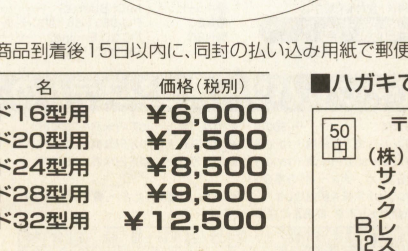
▶ハイパーTVシールドFSⅢ

SPARKSTER/スパークスター
©1994 KONAMI

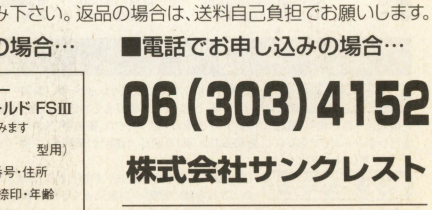
高性能特殊メタクリル樹脂を採用。TVの紫外線、ギラギラ、チラツキをカットします。

国立横浜病院試験データ

視覚に関するストレスが高まると調節力の異常が現れます。調節力とは目のピントを合わせる力のことで、"目の疲れ"が蓄積されると調節力は低下し、視力低下の原因になります。テレビゲームを60分連続して行った場合、ハイパーTVシールドFSⅢを使用すると、調節力はほとんど低下せず、TVシールドが「目を守る」役目を果たしているのがわかります。



紫外線100%カット、ギラギラ・チラツキカット。



●購入ご希望の方は、商品代金+送料(600円)+消費税を商品到着後15日以内に、同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合は、送料自己負担でお願いします。

型名	価格(税別)	型名	価格(税別)
●14・15型用	¥5,000	●ワイド16型用	¥6,000
●16・17型用	¥5,500	●ワイド20型用	¥7,500
●18・19型用	¥6,000	●ワイド24型用	¥8,500
●20・21型用	¥7,000	●ワイド28型用	¥9,500
●24・25型用	¥8,000	●ワイド32型用	¥12,500
●26・27型用	¥8,500		
●28・29型用	¥9,000		

■ハガキでお申し込みの場合…

50円
〒547
大阪市平野区瓜破5・1・35
(株)サンクレスト B12係

ハイパーTVシールドFSⅢを申し込みます
●型名(　　型用)
●郵便番号・住所
●氏名・捺印・年齢
●電話番号

■電話でお申し込みの場合…

06(303)4152

株式会社サンクレスト

受付時間 AM.9:00~PM.6:00

Vantage Master

ファンタジーシミュレーションRPG 【ヴァンテージ・マスター】

12月12日発売【価格 10,800 円】

'98 年特製
卓上カレンダー
無料配布中!
詳しくは店頭で。

ビギナーからマニアまで、全ての ユーザーが楽しめる究極のS-RPG登場！

シミュレーションにありがちなわずらわしさ、偶然性を一切廃したところに、ヴァンテージ・マスターの面白さの一因がある。
ルールは非常にシンプル。敵マスターのHPを0にする、召喚する精霊には4つの属性があり、それぞれ優劣がある。ゲームを始めるときに必要な知識はこれだけである。もちろん、他にも多くの要素があり、上級者になるほど奥の深さを感じることができるだろう。
ユーザーは好みに合わせて3つのモードを楽しむことができる。全くの初心者には「easy」モードが用意されているし、人対人の対戦やハンデ戦もできる純粋に戦うことだけを目的にしたモードもある。
「RPG」であり「シミュレーション」であることにこだわったヴァンテージ・マスターを、全てのパソコンユーザーに楽しんで欲しい。

動作環境 ■対応OS：Windows95 日本語版 ■CPU：Pentium / 486DX2 66MHz 以上 (Pentium 100MHz 以上推奨) ■必要メモリ：16MB 以上 ■HD容量：27MB 以上 ■ディスプレイ：640 × 480 ドット 256 色表示可能 ■対応音源：Windows95 対応 PCM,CD-DA,MIDI(GM規格) ■CD-ROMドライブ：2 倍速以上 ※DirectX 不要

各パソコン店で、オートデモ実演中!

日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 TEL.042(527)6501
ヴァンテージ・マスターの最新情報はファルコムホームページをご覧ください。
http://www.falcom.com http://www.falcom.co.jp

第十七巻第一号通巻一八七号　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可　一九九七年十二月二十五日印刷・一九九八年一月一日発行

デスクトップは大きすぎた。ノートPCは暗くて使いにくかった。日本の机で仕事をするなら、エプソンパネルトップPC。

見やすい高輝度、タテ・ヨコ自在2Wayディスプレイ。ノートPCはもちろん、CRTモニター以上の明るさを確保。
パフォーマンスと拡張性は、デスクトップPCそのもの。最新の周辺機器を接続してシステムアップが行えます。
日本の限られたオフィススペースを考えた、奥行きわずか20cmの液晶一体型・省スペーススリムボディ。
デスクトップに比べ、消費電力約1/3*。電磁波の発生も低減。(*当社デスクトップPC+17インチCRT比)
液晶画面は13.8インチHCSA(ハイコントラストシャープアドレッシング)、13.8インチTFT、15インチTFTの3タイプを用意。

オフィスPCのデファクトスタンダード

NEW Panel Top PC
パネルトップ

一人一人に、最適な一台を。
カスタム・メイド・サービス　それがエプソン カスタムメイド・サービス。

- ●オーダーは1台から、最短1週間でお届けします。
- ●OSはWindowsNT®4.0、Windows®95から選択可能。
- ●LCD、CPU、メモリ、HDD容量、モデム追加、コードレス・キーボード/マウスが選択可能。
- ●ビジネスアプリケーションのプリインストールも可能。

Designed for Microsoft® WindowsNT® Windows®95　Includes Microsoft® Internet Explorer　energy

●MMX、Pentium、Intel InsideロゴはIntel Corporationの登録商標または商標です。
●Microsoft、Windows、WindowsNT、Microsoft Internet Explorerロゴは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
●記載の会社名、商品名は、各社の商標または、登録商標です。●記載の標準価格はすべて税別です。●写真は15インチTFT液晶モデルです。●画面はハメコミ合成です。
★インターネットアドレス：http://www.i-love-eoson.co.jp/productu/pc/index.htm

[液晶一体型PC]
13.8インチHCSA液晶モデル LC16C1標準価格 ¥378,000(税別)
13.8インチTFT液晶モデル LC16B1標準価格¥538,000(税別)
15インチTFT液晶モデル LC16A1標準価格¥638,000(税別)

*価格はすべて、MMX®テクノロジPentium®プロセッサ166MHz/SDRAM32MB/HDD2GB/最大14.5倍速CD-ROM/100BASE-TX(10BASE-T共有)/Windows®95プリインストールの仕様です。

エプソンDOS/V オフィスシリーズ

- ●MMX®テクノロジPentium®プロセッサ233/200/166MHzから選択可能
- ●100BASE-TX(10BASE-T共用)標準搭載 ●デスクトップ用SDRAMメモリを最大128MBまで搭載可能
- ●Ultra-ATA対応HDDを最大4GBまで選択可能 ●最大14.5倍速CD-ROMドライブ搭載
- ●PCIスロット1基、PCI/ISAスロットを1基標準搭載 ●USBコネクタ2チャンネル
- ●SRS3Dサラウンド対応サウンド機能を装備 ●赤外線通信ポートを装備

エプソン販売株式会社　セイコーエプソン株式会社

オフィス解放計画
エプソンが始めます。

電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一-十一-十五 電話〇三(三四四五)六一一一

定価510円 本体486円 雑誌18361-01 T1118361010510

'98

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

1

最新パソコン賢い選びかた&ショップ特価情報満載！

平成9年度大学入試センター試験BASICプログラム問題とその解答を緊急掲載

別冊付録

DOS/V製作

電波新聞社